04/2001 Ausgabe 47 DM 4,50

Belgien bfr 106,- ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 ▮ Luxemburg lfr 106,- ▮ Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 34,- ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- ▮ Spanien Pta 440,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

NINTENDO 64 • GAME BOY C/A • GAMECUBE • POKÉMON

4 394373 904505 04

N-ZONE

DIE 40 BESTEN N64-SPIELE

Unbestechlich: Die Leser haben gewählt!

DIE NEUEN ZELDA-SPIELE

Endlich: Links Rückkehr auf den Game Boy

POKÉMON GOLD & SILBER

Erster Test der deutschen Version!

Alles über die neuen Pokémon und die Geheimnisse der Gold/Silber-Editionen!

PLUS
4 Sammelkarten

FLIEG MIT!

IN EINE GANZ NEUE WELT!

Entdecke die neue aufregende Welt Johto und jede Menge neue Pokémon.™ Ab 6. April auf deinem Game Boy!

Pokémon™
Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo

www.pokemon.de

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

INHALT

Gold & Silber im Anflug!

Der 6. April ist für Pokémon-Fans derzeit so etwas wie für andere der 24. Dezember, was uns nicht wundert, schließlich erscheinen an diesem Tag die Goldene und Silberne Edition von Pokémon endlich auch hier zu Lande. Pokémon-Fans (und nicht nur die) kommen bei uns natürlich voll auf ihre Kosten. Wir präsentieren in dieser Ausgabe den ersten Test der deutschen Version und auf dem Riesenposter das passende Schnapp-Verzeichnis für alle Poké-Fans. Ab der kommenden Ausgabe gibt's dann immer das große G/S-Logbuch, mit dem wir euch auf der Jagd nach den Pokémon zur Seite stehen werden. Anhänger des Nintendo 64 erwarten in dieser N-Zone ebenfalls ein paar echte Schmankerl. Beispielsweise enthüllen wir die 40 besten N64-Games aller Zeiten und unterziehen Banjo-Tooie, Indiana Jones sowie Conker's Bad Fur Day einem ausführlichen Test. Last but not least möchte ich noch auf ein paar weitere Änderungen im Heft hinweisen. Wir haben die News optisch überarbeitet, die Pokémon-Zone auf zwei Seiten reduziert und präsentieren die Game-Boy-Spiele ab sofort auch im normalen Angespielt- und Test-Teil, wobei die N64- und GB-Berichte jeweils an einem Stück folgen. Zu guter Letzt möchte ich auch noch Ahmet Iscitürk (alias Schleuder) als Verstärkung des N-Zone-Teams begrüßen, der u. a. mit einem starken Artikel zu den neuen Zelda-Spielen einen gelungenen Einstieg feiert!
Viel Spaß beim Lesen!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, Aufklebern und 4 Sammelkarten!

NEWS

NINTENDO 64
Animal Forest 5
Conker's Bad Fur Day 7

GAME BOY COLOR
Hands of Time 9
Kirby's Tilt'n Tumble 8
Tiny Alien 9

GAME BOY ADVANCE
CMX 2002 Featuring Ricky Carmichael .7
Power Rangers Time Force 7
Rayman 7
Scooby-Doo and the Cyber Chase 7
Tony Hawk's Pro Skater 2 7

JAPAN-NEWS 4

NEWS

GAMECUBE
1080° Snowboarding 5
Sonic Adventure 5
Wave Race 5

POKÉMON
Game-Boy-Advance-Sonderedition ...10
Pokémon Trading Card Game 2 10
TV-Serie 10
Wettbewerb 11

NEWS ALLGEMEIN
Indiana-Jones-Gewinnspiel 4
Nintendo-Show 5
Vidis-Gewinnspiel 6
Energy Grip/Shock Grip 8

USA-NEWS 6

REPORTAGEN

Die 40 besten N64-Spiele aller Zeiten . .Eure Entscheidung ist gefallen! 14
Der GBA-Launch in Japan .....Alle Infos zum Japan-Start 12

ANGESPIELT

GAME BOY COLOR
Zelda Oracle of Ages/Seasons .....Links doppelter GBC-Auftritt! 18

GAME BOY ADVANCE
Advance GT .....Realistische Raserei 22
Castlevania: Circle of the Moon .....Dracula ist zurück! 20
Fire Pro Wrestling A .....Wrestling der Sonderklasse 22
Silent Hill .....Das Grauen für unterwegs 20

NINTENDO 64
Aidyn Chronicles .....Was kann das Rollenspiel? 16

TESTS

GAME BOY COLOR
Disney's The Little Mermaid II .....Feuchtfröhlicher Flipperspaß 55
Disney's Ein Königreich für ein Lama . .Spucken und Treten erlaubt 55
Dukes of Hazzard .....Verkehrsregeln ade! 55
Mickey's Speedway USA .....Mit Vollgas Richtung Pluto 50
Pocket Soccer .....Anstoß auf dem GBC 55
Pokémon Gold/Silber .....Schnappt euch die neuen Pokémon 46

NINTENDO 64
Banjo-Tooie .....Besser als der Vorgänger? 30
Conker's Bad Fur Day .....Ein blutiges N64-Jump&Run! 34
Indiana Jones and the Infernal Machine . .Die deutsche Version im Test 45

KOMPLETTLÖSUNG

Banjo-Tooie .....Der 1. Teil der Komplettlösung 62

POSTER

Indiana Jones 39-42
Pokémon Gold/Silber 35-38

SAMMELKARTEN

Banjo-Tooie 75/76
Indiana Jones and the Infernal Machine .75/76
Pokémon Pinball 75/76
Pokémon Snap 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 24

T&T: CHEATS & CODES

Pokémon Puzzle League 60
Star Wars Episode I: Battle for Naboo 60
Star Wars Episode I: Obi Wan's Adv. (GBC) . . .60

LESERTIPPS

102 Dalmatiner (GBC) 72
Ogre Battle 64 72
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBC) 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Kleinanzeigen 58
Leserbriefe 56
Vorschau 74

Pokémon Gold/Silber 46

Am 6. April hat das Warten auf die neue Pokémon-Generation endlich ein Ende! Zusätzlich gibt es ein Pokémon-Schnappverzeichnis im Posterformat!

Zelda Oracle of Ages/Seasons ..18

Link im Doppelpack! Lest auf Seite 18 erste heiße Infos zu den beiden neuen Abenteuern des Nintendo-Helden für den Game Boy Color!

Die besten N64-Spiele aller Zeiten 14

Eure rege Beteiligung an unserer Umfrage nach den besten N64-Titeln wird in dieser Ausgabe mit der ultimativen Hitparade belohnt.

JAPAN NEWS

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen des Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

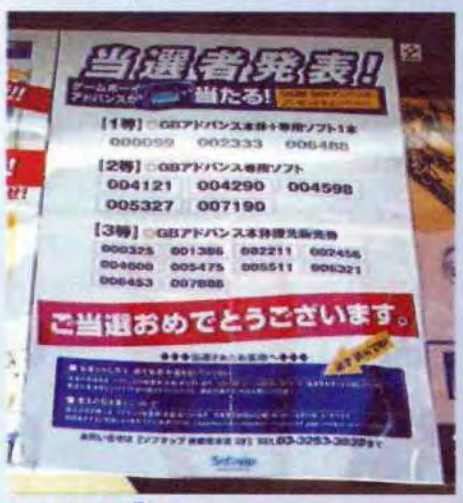
WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Glück muss man haben!

POWER Zur Großpackung Batterien fehlt jetzt nur noch der Game Boy Advance.

In Japan ist es üblich, dass die Veröffentlichung eines neuen Videospielsystems ein wahre Massenhysterie auslöst. Viele Gamer versuchen auf den letzten Drücker, sich die neue Hardware per Vorbestellung zu sichern. Beim Game Boy Advance ist dies nicht anders. Obwohl 1 Million glückliche Spieler am 21. März einen GBA in den Händen hielten, gingen viele Fans leer aus. Für jene Glücklosen gibt es jedoch noch eine Chance: Gewinnspiele! Alle große Firmen in Japan loben von Zeit zu Zeit spezielle Gewinnspiele aus. Zu den populärsten Wettbewerben zählen die, bei denen Videospielkonsolen den Hauptpreis bilden. Grund: Auf „normalem" Weg ist es in Japan fast unmöglich, zum Veröffentlichungstag eines neuen Systems ein Exemplar zu ergattern. Im Vorfeld des GBA-Launchs in Japan wurden insgesamt über 30.000 Stück des neuen Handhelds verlost. So hat der Batterie-Hersteller Matsushita eine gigantische Kampagne gestartet, die von Februar bis September läuft. Um eines von 5.000 GBA-Exemplaren zu gewinnen, muss man eine bestimmte Packung Batterien kaufen. Auf der Verpackungsrückseite befindet sich ein spezielles Feld. Rubbelt man dort das Wort WIN frei, braucht man nur noch die Verpackung an die Firma zu schicken, um einen Game Boy Advance einzuheimsen. Um beim Hersteller eines Vitamin Drinks einen von 1.000 Handhelds gewinnen zu können, müssen durstige Videospieler eine Postkarte einschicken. Dieses Gewinnspiel läuft von März bis Mitte April. Auch die Leser von Videospiel- und Manga-Magazinen können mit etwas Glück einen neuen Game Boy einsacken. Auch hier reicht das Einsenden einer Postkarte für die Teilnahme an der Verlosung. Spieler, die bei diesen Wettbewerben leer ausgegangen sind, können ihr Glück bei der örtlichen Lotterie versuchen. Jeden Tag werden vor den jeweiligen Geschäften die Losnummern angezeigt, die gewonnen haben. Auch Spiele für Nintendos neue Konsole kann man so gewinnen. Die Gewinnchancen sind allerdings sehr gering. Einziger Trost für geduldige Käufer eines Game Boy Advance: Wenigstens die Lieblingsfarbe ihres neuen Handhelds dürfen sie dann wahrscheinlich selbst bestimmen …

DURST Wer den richtigen Vitamintrunk kauft, hat eine Chance auf einen GBA.



LOSGLÜCK Bei den richtigen Gewinnzahlen winkt ein GBA.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Mai: *Golden Sun (GBA)*

Indiana-Jones-Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **Leckerbissen für Indy-Fans.**

In Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir in dieser Ausgabe zehn tolle Preise rund um das gelungene Action-Adventure *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Bei den ersten beiden Preisen handelt es sich um zwei Indy-Pakete, die die Augen eines jeden Fans zum Leuchten bringen. Im Einzelnen gibt es zu gewinnen:

1. PREIS:
1x Indiana-Jones-Standee (lebensgroß)
1x VHS-Kassette „Jäger des verlorenen Schatzes"
1x Indy-Taschenlampe im Feuerzeug-Format
1x Indiana-Jones-Mousepad
1x *Indiana Jones and the Infernal Machine* für das N64

2. PREIS:
1x VHS-Kassette „Jäger des verlorenen Schatzes"
1x Indy-Taschenlampe im Feuerzeug-Format
1x Indiana-Jones-Mousepad
1x *Indiana Jones and the Infernal Machine* für das N64

3.-5. PREIS:
1x *Indiana Jones and the Infernal Machine* für das N64

6.-10. PREIS:
1x Indiana-Jones-Mousepad

SPIELSPASS Das N64-Spiel konnte einen N-Zone-Hit einheimsen.

FEUER? Mit dieser Taschenlampe verliert ihr auch im Dunkeln nie die Orientierung.

FILM AB! Der Videofilm glänzt mit neuem Bild- und Ton-Qualitätsstandard.

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

FRAGE: WELCHEN BERUF ÜBT INDIANA JONES AUS?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60*
(Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone
Kennwort: Indiana Jones • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. April 2001.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 prø Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. THQ und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

STANDHAFT Dieser Papp-Aufsteller schmückt das Zimmer eines jeden Filmfans.

INDY INSIDE Auch am heimischen PC braucht ihr nicht auf den Abenteuerhelden zu verzichten.

Animal Forest

N64 Brandneue Bilder aus dem Wald!

Nachdem der interessante Titel erst vor einiger Zeit auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, dringen nun mal wieder einige erfreuliche Neuigkeiten aus dem Nintendo-Forst. *Animal Forest* soll nun endgültig am 14. April in Japan erscheinen. Das Spiel wird ca. 5.800 Yen kosten (umgerechnet ca. DM 100,-). Neben der normalen Version ist auch die Veröffentlichung eines „Controller Pak Set" geplant. Gegen einen Aufpreis von 1.000 Yen (umgerechnet ca. DM 18,-) erhält man dann zusätzlich zum N64-Spiel ein Controller Pak. Dieses ist aufgrund des anspruchsvollen, umfangreichen Spielprinzips wohl auch dringend notwendig. Das Leben im tierreichen Forst läuft komplett in Echtzeit ab, wobei sich der Spieler mit den wechselnden Jahreszeiten arrangieren muss. Neben einem komplett simulierten Waldleben besteht für den Spieler in verteilten, spielhallenähnlichen Behausungen die Möglichkeit, alte Nintendo-Klassiker nachzuspielen. **(jq)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Nintendo **Internet:** www.nintendo.de **Termin:** Nicht bekannt

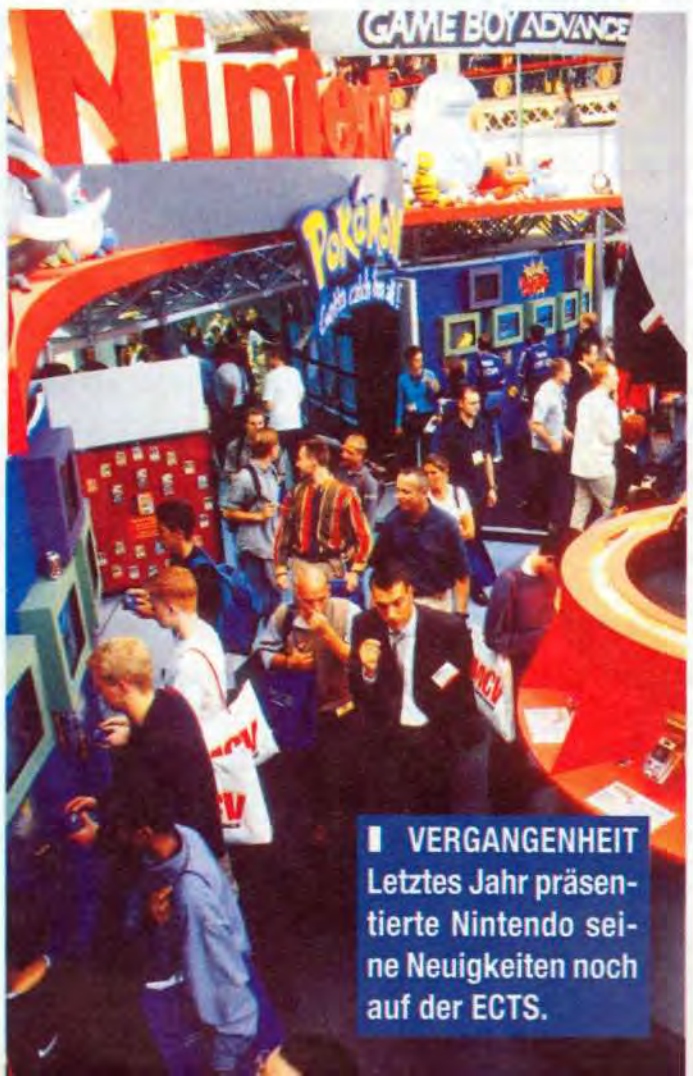
VÄTERCHEN FROST Schneeschaufeln gehört zum Alltag.

GESUND! Im Frühling stehen die Obstbäume in voller Blüte.

Nintendo-Show

VERANSTALTUNG Nintendo plant eigene Show

Es gibt eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Nintendo-Fans. Zuerst die schlechte: Nintendo wird nicht auf der diesjährigen ECTS anwesend sein. Nun die gute Nachricht: Nintendo plant eine eigene Show, in der ausführlich alle Neuheiten vorgestellt werden! Fast zeitgleich zur ECTS (2.-4. September) findet am 1.-2. September in London eine Veranstaltung statt, die den Titel Nintendo Show tragen wird. Nach Aussage von David Gosen, Vertriebsdirektor von Nintendo of Europe, will man eine einzigartige, spektakuläre Show für die Industrie und Nintendo-Fans auf die Beine stellen. „Das Jahr 2001 ist ein bedeutsames Jahr für Nintendo. Es gibt viele Neuigkeiten, über die wir berichten wollen. Die Nintendo Show ist die perfekte Plattform für diese Neuigkeiten.", so Gosen weiter. Natürlich dürften der Game Boy Advance und vor allem der GameCube im Mittelpunkt der neuen Veranstaltung stehen. In der Nintendo Show sieht man deutlich das Bestreben, die beiden neuen Konsolen auch in Europa in einem würdigen Rahmen vorzustellen. **(jq)**



VERGANGENHEIT Letztes Jahr präsentierte Nintendo seine Neuigkeiten noch auf der ECTS.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube, der im Frühjahr hier zu Lande erscheinen wird? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

VERSPÄTUNG? Der Japan-Release des NGC steht im Mittelpunkt vieler Spekulationen.

Verwirrung um Veröffentlichung

Anfang März herrschte bezüglich des endgültigen Launchtermins für Nintendos GameCube reichlich Verwirrung. Den Anfang machte eine falsch übermittelte Mitteilung, die eine vorgezogene (!) USA-Veröffentlichung des N64-Nachfolgers im September zum Inhalt hatte. Diese Falschmeldung wurde später korrigiert, der Termin für den Start des NGC in den Vereinigten Staaten liegt weiterhin im Oktober 2001. Kurze Zeit später machten Gerüchte die Runde, in denen japanische Finanzanalysten den Termin für den Japan-Launch in Frage stellten. Der Grund für die Spekulationen liegt im fast gleichzeitigen GBA-Launch in den USA. Demnach könne Nintendo nicht den GBA in den USA (11. Juni) und nur einen Monat später den NGC in Japan (Juli) veröffentlichen. Um sich ganz auf einen erfolgreichen US-Start des GBA konzentrieren zu können, sei eine Verzögerung der Veröffentlichung des GameCube in Japan auf Herbst 2001 fast unausweichlich. Für eine Verzögerung spricht der Umstand, dass bislang noch kein einziges NGC-Spiel offiziell von Nintendo angekündigt wurde. Andererseits würden die bislang bestehenden Termine für Japan und die USA perfekt in Nintendos bisherige Veröffentlichungspolitik passen. Denn auch das N64 wurde nach einem anfänglich weltweit auf 1995 terminierten Zeitpunkt in Japan im Juni 1996 veröffentlicht, gefolgt von dem US-Launch im September 1996. Alles Zufall? Endgültige Klarheit wird wohl erst die E3 im Mai 2001 bringen. David Gosen hat mittlerweile leider bestätigt, dass der GameCube in Europa erst im Frühjahr 2002 erscheinen wird. Bis dahin darf weiterhin fleißig spekuliert werden.

Umfrage zu Wave Race und 1080° Snowboarding

Auf der offiziellen amerikanischen Nintendo-Webseite www.nintendo.com wurde im März eine Umfrage gestartet, bei der die beiden Rennspiele Wave Race und 1080° Snowboarding im Mittelpunkt stehen. Die Besucher der Seite werden unter anderem gefragt, mit welchem Charakter sie am liebsten durch kühle Nass beziehungsweise durch den Schnee gerauscht sind. Neben der Frage nach den Lieblingsfahrern sollen die Fans auch eine generelle Wertung der beiden Spiele abgeben. Hier werden von Nintendo offensichtlich Informationen zu GameCube-Umsetzungen der beiden Rennspiele gesammelt. Dies ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass Wave Race und 1080° Snowboarding derzeit als mögliche Launchtitel für die USA-Veröffentlichung des NGC im Oktober gehandelt werden.

Sonic Adventure für GameCube?

Mit Chu Chu Rocket und Sonic the Hedgehog Advance hat Sega seit der Firmenumstrukturierung bereits zwei Spiele für den Game Boy Advance angekündigt. Nun verdichten sich die Hinweise, dass sich die Zusammenarbeit der ehemaligen Erzfeinde auch auf dem GameCube fortsetzen wird. So erklärte Yuji Naka, Mitglied des Sonic-Entwicklerteams, dass man alle neuen Videospielplattformen bei zukünftigen Spielprojekten im Auge behalten wird. Interessant wird diese Erklärung vor dem Hintergrund, dass die Dreamcast-Version von Sonic Adventure 2 vor kurzem fertig gestellt wurde. Mit einer Umsetzung für die zukünftigen Konsolen wie den GameCube könnten die Entwickler also schon in naher Zukunft beginnen.

HOFFNUNG Der Dauerläufer könnte demnächst auch auf dem NGC rennen.

Interessante Insider-Informationen frisch aus den Vereinigten Staaten! Unser USA-Korrespondent Mike Sabine wird für euch jeden Monat aktuell von neuesten Entwicklungen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten berichten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer erfahrenen US-Crew werdet ihr an dieser Stelle immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus den Vereinigten Staaten informiert.

MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.

Der Sommer wird heiß

NEU Nun lautet der Titel F-Zero Maximum Velocity.

Normalerweise ist der 4. Juli (der amerikanische Unabhängigkeitstag) für alle US-Bürger der schönste Tag im Sommer. Die Familien feiern zusammen ein Riesenfest und schlagen sich die Bäuche mit Hot Dogs, Hamburgern, Limonade und Eiskrem voll. Dann wartet man gemeinsam auf den Sonnenuntergang, um eines der zahlreichen Feuerwerke zu bestaunen. Dieses Jahr freue ich mich jedoch vor allem auf den 11. Juni, den Tag, an dem mir mein örtlicher Videospielhändler meinen brandneuen Game Boy Advance zusammen mit vier Spielen überreichen wird. Zwei neue Spiele von Nintendo werden an diesem Tage erhältlich sein: Mario Advance und F-Zero Maximum Velocity. Darüber hinaus werden dreizehn weitere Titel von Drittherstellern die Fangemeinde locken: Army Men Advance, High Heat Major Baseball 2002, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dodge Ball Fighters, Fire Pro Wrestling A, Top Gear GT Championship, Tweety and the Magic Jewel, Fortress, Iridion 3D, Pitfall: The Mayan Adventure, Chu Chu Rocket, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 und Rayman. Der Game Boy Advance selbst wird 99,95 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 210,-), die Spiele werden zwischen 29,95 und 39,95 US-Dollar (umgerechnet zwischen ca. DM 60,- und DM 80,-) kosten. Bis Weihnachten 2001 werden über 60 Spiele erhältlich sein. Hoffentlich nimmt Santa Claus Vorbestellungen entgegen. Sega wird zum US-Launch Chu Chu Rocket veröffentlichen. Ich persönlich spare mein Geld jedoch lieber für Sonic the Hedgehog Advance auf. Am 11. Juni werde ich folgende Spiele auf jeden Fall kaufen: Tony Hawk's Pro Skater 2, F-Zero Maximum Velocity, Rayman und Mario Advance. Tony Hawk war bislang auf jedem System (Game Boy Color, PlayStation, Nintendo 64 und Dreamcast ein Hit. F-Zero ist ein Nintendo-Klassiker, den man einfach haben muss. Meine Daumen tun jetzt noch von den aufregenden Rennen weh, die ich vor neun Jahren auf dem SNES gefahren bin. Und Rayman ... na ja, ein Videospielcharakter ohne Ellbogen ist einfach cool. Mario Advance jedoch wird das Spiel sein, bei dem ich testen werde, ob die beiden Batterien wirklich eine Spieldauer von 15 Stunden garantieren. Ich bin ein Mario-Fan, seit ich auf dem Wohnzimmerboden meiner Eltern die NES-Version von Super Mario Bros. gespielt habe. Wenn ich genauer darüber nachdenke, fällt mir auf, dass ich jedes Mal ein Feuerwerk gesehen habe, wenn ich einen Level gemeistert hatte.

CHAOS Mit Chu Chu Rocket feiert Sega GBA-Premiere.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

Mai: *Mario Party 3*
Juni: *Game Boy Advance, Mario Advance (GBA), F-Zero Maximum Velocity 9 (GBA), Army Men Advance (GBA), High Heat Major Baseball 2002 (GBA), Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA), Dodge Ball Fighters (GBA), Fire Pro Wrestling A (GBA), Top Gear GT Championship (GBA), Tweety and the Magic Jewel (GBA), Fortress (GBA), Iridion 3D (GBA), Pitfall: The Mayan Adventure (GBA), Chu Chu Rocket (GBA), Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (GBA), Rayman (GBA)*

Vidis-Gewinnspiel

GEWINNSPIEL Alles für den Game Boy Color

In Zusammenarbeit mit der Vidis Electronic Vertriebs GmbH verlost die N-Zone nützliche Zubehörpakete aus der Brooklyn-Serie für euren Game Boy Color. Insgesamt verlosen wir 10 Gewinnpakete. Der Inhalt der Brooklyn-Bundles im Einzelnen:

1X COLOR POWER SET

Zwei aufladbare Akkus, jeder mit einer Spielzeit von 4-5 Stunden, inklusive Ladegerät und Netzteil. Durch den Gebrauch von Nickel-Metall-Hybrid-Akkus kommt es nicht zum Speicherverlust.

1X COLOR WALLET

Gepolsterte Designer-Schutztasche mit stabilem Reißverschluss und praktischem Gürtel-Clip – bietet Platz für den Game Boy und zwei Spiele.

1X GAME CASES

Hartbox zur Aufbewahrung und zum Schutz von Game-Boy-Spielen, 5er Set in verschiedenen Farben.

AKKU-DOPPELPACK Das Akku-Set mit zwei Akkus garantiert stundenlangen Spielspaß.

HARTE SCHALE Darin sind eure Module immer sicher aufbewahrt.

SCHUTZTASCHE Diese Tasche bietet Platz für einen Game Boy und zwei Spiele.

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Gewinnfrage beantworten:

FRAGE: WELCHEN NAMEN TRÄGT DIE GBC-ZUBEHÖRSERIE VON VIDIS?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: GBC-Zubehör
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. April 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Vidis Electronic Vertriebs GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

Conker's Bad Fur Day

N64 Zu hart für den US-Handel?

Das abgedrehte Abenteuer des trinkfesten Eichhörnchens führt in den USA zu ersten Kontroversen. So hat sich beispielsweise die Verkaufskette KB Toys dazu entschlossen, *Conker's Bad Fur Day* nicht zum Verkauf anzubieten. Das Spiel hat in den Vereinigten Staaten ein so genanntes M-Rating bekommen. Dieser Stempel weist auf Gewaltdarstellungen, Inhalte sexueller Natur und/oder nicht jugendfreie Sprache hin. Die Entscheidung, das Rare-Spiel aus den Verkaufsregalen zu verbannen, fiel auf Grundlage einer Kundenanalyse. Der Spezialist für den Vertrieb von Spielzeug und Videospielen für Kinder geht davon aus, dass *Conker's BFD* für die Käuferschicht ungeeignet ist. Auch Nintendo selbst hält sich bei der Vermarktung des etwas anderen Jump & Run in den USA merklich zurück. Aufgrund der angestrebten älteren Zielgruppe werden Anzeigen vor allem in Herrenmagazinen wie dem Playboy erscheinen. Den ausführlichen Test zum Rare-Spiel für Erwachsene lest ihr in dieser Ausgabe auf Seite 34. **(jq)**

Genre: Jump & Run
Hersteller: THQ
Internet: www.conker.de
Termin: 13. April

MILITANT Die Erlebnisse des rabiaten Rüpels sind einigen US-Verkaufsketten zu heiß.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Zusammenarbeit statt Prozess: Mitte März haben die beiden Videospielgiganten Electronic Arts und Nintendo of America bekannt gegeben, gemeinsam mit dem Suchmachinen-Anbieter Yahoo gegen Softwarepiraterie im Internet vorgehen zu wollen. Brisant: Ursprünglich hatten die beiden Hersteller das Internetunternehmen im März 2000 verklagt, weil Yahoo angeblich keine Schritte unternommen habe, um die Verbreitung von illegaler Software einzuschränken. Nun soll die Möglichkeit, über Yahoo zu Webseiten mit illegal angebotenen Spielen zu gelangen, durch ein Filtersystem verhindert werden.

Kommt Tony doch?: Es herrscht weiterhin Verwirrung um eine mögliche Veröffentlichung von *Tony Hawk's Pro Skater 2* für das N64. Nachdem das Thema eigentlich vom Tisch war, verdichteten sich Mitte März erneut Gerüchte, dass der Funsporttitel im Sommer in den Vereinigten Staaten erscheinen soll. Entwickelt wird der Nachfolger genau wie *Tony Hawk's Skateboarding* angeblich von Edge of Reality.

Midway räumt auf: Der amerikanische Spielehersteller (*Hydro Thunder, World Driver Championship, San Francisco Rush 2049*) hat sich Anfang März von ca. 30 % seiner Mitarbeiter getrennt. Der Großteil der Entlassenen stammt aus der Arcade-Abteilung der Firma. Grund: Im Zuge einer Umstrukturierung will sich Midway vom schleppenden Automaten-Geschäft verabschieden, um sich verstärkt um die Heimkonsolen kümmern zu können.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten Game-Boy-Advance-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Handheld-Konsole produziert? Wie steht es mit der Controller-Fähigkeit des Game Boy Advance? In unseren Game-Boy-Advance-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

Rayman

Auf allen Konsolen hat der knuffige Rayman bisher eine gute Figur gemacht. Da ist es nicht verwunderlich, dass der Kerl ohne Gliedmaßen bald auch auf dem Game Boy Advance sein Debut feiern kann. Bei dem Spiel von Hersteller Ubi Soft handelt es sich um eine Umsetzung des ersten PlayStation-Abenteuers. Als eines schönen Tages Protoon, der Hüter des Guten im Rayman-Universum, vom üblen Mr. Dark entführt wird, gerät die heile Welt aus den Fugen. Rayman macht sich sofort auf den Weg, um Protoon aus den Klauen seines Peinigers zu befreien und nebenbei die Electoons zu sammeln. Der Weg ist allerdings mit fiesen Feinden und tückischen Hindernissen gepflastert. Das in bunten Bobonfarben gehaltene Spiel wird typisches 2D-Plattform-Flair bieten, das vor allem jüngere GBA-Besitzer ansprechen dürfte. Wann Rayman (vorläufiger Arbeitstitel) für den Game Boy Advance erscheinen wird, ist bislang noch nicht bekannt.

HACKFRESSE Der Typ sammelt Geld für eine Schönheits-OP.

Tony Hawk´s Pro Skater 2

Während vor kurzem noch über eine Veröffentlichung des Nachfolgers auf dem N64 spekuliert wurde, kündigte Activision Anfang März offiziell Tony Hawk's Pro Skater 2 für den Game Boy Advance an. Der Funsport-Titel soll zeitgleich mit der Hardware am 11. Juni in den amerikanischen Verkaufsregalen stehen. Bei der GBA-Umsetzung soll ein neues Level-Design, ein überarbeitetes Gameplay und neue Fahrphysik den Erfolg der Vorgänger-Versionen fortsetzen. Neben Skateguru Tony Hawk stehen zwölf weitere Profiskater bereit, um in zahlreichen Schauplätzen gewagte Tricks zu präsentieren. Die tragbare Version des Skateboarding-Hits wird von Vicarious Visions entwickelt. Insgesamt sind momentan sechs Activison-Titel für den GBA in Arbeit, darunter Spiele mit den bekannten Superhelden Spider-Man und den X-Men.

ALTMEISTER Auf seine alten Tage trickst der Skateboardgott auch auf dem GBA.

GBA-Dreierpack von THQ

Auch Hersteller THQ zeigt sich in Sachen Game Boy Advance umtriebig. So wurden vor kurzem drei weitere neue Spiele für das neue Handheld angekündigt. Power Rangers Time Force, ein auf der gleichnamigen Fernsehserie basierendes Spiel, soll im Herbst 2001 erscheinen. Im Spiel steuert man das schlagkräftige „Power Rangers Time Force"-Eliteteam durch zahlreiche Levels, die Fans der TV-Serie bekannt vorkommen werden. Ziel des Spiels ist es, fiese Schurken an der Manipulation der Zeit zu hindern. THQ setzt die enge Verknüpfung von Film und Videospiel mit Scooby-Doo and the Cyber Chase fort. Der ebenfalls für Herbst geplante Titel soll zeitgleich mit der Videoveröffentlichung erscheinen. Die Scooby-Gang wird durch mysteriöse Umstände in einem Videospiel gefangen. Neben der Auseinandersetzung mit zahlreichen Bösewichtern steht die Suche nach dem Auslöser des Phantom-Virus im Mittelpunkt. Neben den bekannten Comic-Charakteren soll der Spieler durch eine Mischung aus Rätseleinlagen und Puzzle-Elementen an den GBA gelockt werden. Bereits im Sommer kommen Motocross-Fans bei CMX 2002 Featuring Ricky Carmichael auf ihre Kosten. Der von Tiertex entwickelte GBA-Titel wird 30 Fahrer, 20 Strecken und ein umfangreiches Trickrepertoire bieten.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	(6)	Pokémon – Trading Card Game	Nintendo
2.	(1)	Pokémon – Gelbe Edition	Nintendo
3.	(3)	Looney Tunes – Attacke vom Mars	Infogrames
4.	(4)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
5.	(5)	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
6.	(2)	Pokémon Pinball	Nintendo
7.	(Neu)	102 Dalmatiner	Nintendo
8.	(8)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
9.	(9)	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
10.	(7)	Donkey Kong Country	Nintendo

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

3D Pocket Poo	Sport	Virgin	März
Alice im Wunderland	Jump & Run	Nintendo	März
Aliens: Thanatos Encounters	Action	THQ	März
Anpfiff – RTL Fußballmanager	Strategie	THQ	März
Antz Racing	Sport	Infogrames	März
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	März
DSF Trick Boarder	Sport	Ubi Soft	März
Ein Königreich für ein Lama	Jump & Run	Ubi Soft	März
Elmo im Grummelland	Action-Adventure	Ubi Soft	März
European Super League	Sport	Crimson	März
Flipper & Lopaka	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Godzilla 2	Action	Ubi Soft	März
In einem Land vor unserer Zeit	Jump & Run	Swing!	März
Legend of the River King 2	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	März
Return of the Ninja	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Robin Hood	Geschicklichkeit	EA	März
Rox	Geschicklichkeit	Titus	März
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	THQ	März
Pocket Soccer	Sport	Nintendo	März
Pro Surfing	Sport	Ubi Soft	März
Scooby-Doo: Classic Creep Cap	Jump & Run	THQ	März
Tech Deck Skateboarding	Sport	Activision	März
The Little Mermaid II	Geschicklichkeit	Nintendo	März
Tiny Toons „Warthog"	Jump & Run	Swing!	März
Toy Story Racer	Rennspiel	Activision	März
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	April
Indiana Jones and the Infernal Machine	Action-Adventure	THQ	April
Kao The Kangaroo	Jump & Run	Titus	April
Pokémon Gold/Silber	Rollenspiel	Nintendo	April
Powerpuff Girls: Böser Mojo Jojo	Action-Adventure	Ubi Soft	April
Rocket Power	Action	THQ	April
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	April
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	April
Tiny Toons – Dizzy's Quest	Jump & Run	Swing!	April
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	Mai
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	Mai
Harvest Moon 2	Rollenspiel	Ubi Soft	Mai
Hercules	Action	Titus	Mai
Powerpuff Girls: Unser Townsville soll grüner werden	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai
Rocket Power: Gettin Air	Action	Ubi Soft	Mai
Rosewell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Mai
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	Mai
SpongeBob SquarePants	Geschicklichkeit	THQ	Mai
Xena – Warrior Princess	Action	Titus	Mai
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	Juni
DSF Ultimate Surfing	Sport	Ubi Soft	Juni
Hands of Time	Action-Adventure	Titus	Juni
Mortyr	Action	Titus	Juni
Powerpuff Girls: Kampf gegen Him	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	September
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	M4 Ltd.	November
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal 2001

Speed Link Shock Grip

ZUBEHÖR **Mehr als nur ein Akku-Pack**

NOBEL NOBEL Der Shock Grip besitzt nebenher noch eine Rumble-Funktion.

ENERGY GRIP Die Light-Variante der Grip-Serie

Die neuesten Peripherie-Geräte von InterAct sind der Energy Grip und der Shock Grip. Ersterer ist eigentlich als externer Stromversorger für den Game Boy konzipiert, bietet aber obendrein noch einiges mehr. Er verbreitert das Handheld, so dass es auch mit Erwachsenenhänden gut zu bedienen ist. Außerdem geben die integrierten Boxen den Sound der Spiele im originalen Stereo-Ton wieder. In der erweiterten Fassung namens Shock Grip werden die Soundeffekte analysiert und zwei Elektromotoren lassen es bei bestimmten Tönen ordentlich rumpeln. Das ist zwar kein Ersatz für eine echte Rumble-Funktion, sorgt aber für nette Effekte. Der Energy Grip kostet DM 39,99 und die erweiterte Shock-Grip-Fassung schlägt mit DM 59,99 zu Buche. **(jrj)**

Kirby Tilt'n Tumble

GBC **Schüttel mich!**

HÖLLISCHER LEVEL Die Abgründe erfordern sehr viel Geschick.

Und schon wieder legt Nintendo eine Ideen-Innovation vor. Der neueste Streich ist das bereits in Japan erschienene *Kirby Tilt'n Tumble*. Im aktuellen Abenteuer des beliebten Pummels nimmt man Abstand von der herkömmlichen Lenkung des Helden via Steuerkreuz. Im Modul befindet sich nämlich ein Sensor, der jede Bewegung mit dem Game Boy erfasst. So kullert Kirby beispielsweise nach links, wenn man das Handheld entsprechend neigt, und kann ihn mit einem kleinen Ruck sogar zum Springen animieren. Das Ganze erinnert sehr an die kleinen Kugelspiele, die so manchem Überraschungsei beilagen. *Kirby Tilt'n Tumble* überrascht aber mit ausgefeiltem Leveldesign und kniffligen Endgegnern. Ein Erscheinungstermin für Deutschland steht leider noch nicht fest. **(jrj)**

Genre: Jump & Run **Hersteller:** Nintendo **Internet:** www.nintendo.de **Termin:** Juni (USA)

HÜPFEN Mit einem Schlenker kann das Pummelchen springen.

ABGESTÜRZT Da haben wir wohl nicht aufgepasst, was?

Hands of Time

GBC Alle Zeit der Welt

Titus wandelt im Spiel *Hands of Time* auf den Spuren abgedrehter Science-Fiction-Filme: Es geht um Zeitreisen und verwirrende Paralleluniversen. Eine feindliche Nation hat die Geschichte des Universums geändert und damit die Weltherrschaft an sich gerissen. Sebastian, der Sohn eines führenden Wissenschaftlers, hat aber ebenfalls Zugriff auf so einen Zeitreise-Apparat und macht sich nun auf, die Welt zu retten. In verschiedenen Zeitepochen muss der Held nun Informationen sammeln und sich vielschichtigen Gefahren stellen, um die Zeitlinie wieder herzustellen. Die derzeitigen Bilder lassen eine interessante Mischung aus Action-Adventure und Raum-Zeit-Sprüngen erwarten. Wenn das Spiel im Juni erscheint, wissen wir bestimmt mehr. **(jrj)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Titus **Internet:** www.titus.co.gb **Termin:** Juni

MITTELALTER Sebastian schleicht sich durch den Rittersaal.

KRIEGSGETÜMMEL Sebastian durchsucht die Ruinen.

Tiny Alien

GBC Das neueste Projekt der Pokémon-Macher

Wenn es nach Creatures, den Pokémon-Machern, geht, ist das Universum nicht schwarz, sondern weiß. Nur haben wir hier auf der Erde davon noch nicht so richtig etwas mitgekriegt, da sich auf unserem Planeten unzählige kleine Aliens versammelt haben, die von dunkler Materie umgeben sind und das All schwarz erscheinen lassen. Diese Materie muss nun von den kleinen Außerirdischen abgesaugt und ins Weltall zurückgeschossen werden. Mithilfe eines eingebauten Infrarotsensors sucht das Game-Boy-Modul anfangs eure Wohnung nach den lustigen Lebensformen ab. Das Modul ortet dabei andere Infrarotquellen, beispielsweise Fernbedienungen, und wandelt die Wellenlänge in Daten für ein Alien um. Ist dies gelungen, entfernt man die dunkle Materie und gibt damit dem Universum ein wenig Schwärze zurück. Der kleine Racker jedoch kann daraufhin aufgezogen und mit Mini-Games unterhalten werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, ein reges Tauschgeschäft per Link-Kabel zu unterhalten. Warten wir mal ab, ob und wann das Spiel in Deutschland erscheint. **(jrj)**

TECHNIK-INNOVATION Der Infrarotsensor lugt neckisch aus dem Game Boy hervor.

BROT UND SPIELE Mini-Spiele halten das Alien bei Laune.

DAS WELTALL Nur die Erde ist von dunkler Materie bedeckt.

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Nintendo

Internet: www.nintendo.de **Termin:** Nicht bekannt

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht bieten zu können.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump & Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Mickey's Speedway USA	Nintendo	04/01	87%
3. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gold/Silber	Nintendo	04/01	94%
2. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
3. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	10/99	91%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
3. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Return of the Ninja	Ubi Soft	03/01	86%
2. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
3. Army Men	3DO	03/00	82%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

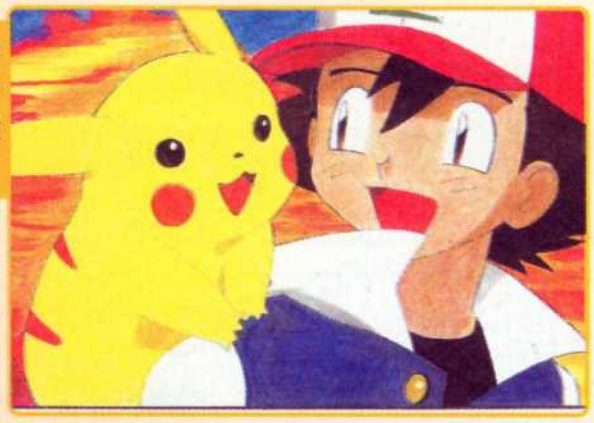
Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 4	Acclaim	07/99	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%
3. Golf King	Crave	05/00	83%

Liebe Pokémaniacs! Auf diesen Seiten findet ihr alles, was ihr wissen wollt – von News über Charts bis hin zu Tipps. Dabei sind wir natürlich auf eure Mitarbeit angewiesen. Egal ob Zeichnungen (bitte nicht größer als DIN A4, Name und Alter auf der Rückseite bitte notieren), Tipps, Fragen oder einfach Leserbriefe - wir freuen uns über jeden Brief! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Media AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon-Zone, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



TEAMWORK Diese eindrucksvolle Schlussszene aus Kinofilm 2 stammt von Ulrike Schmarr (15).

KLEIN-PIKA Dieses lustige, quietschgelbe Pichu zeichnete Ramona Meier (12) für euch.

JETZT GIBT'S ÄRGER Diesen packend-dynamischen Kampf entwarf Vernessa Himmler (14).

ULTRA-COOL Bojan Vujakovic (13) verpasst Pikachu hier Skater- und Karate-Outfits.

SCHOCK-GEFAHR Wenn dieses Blitza von Jeanine Breu (13) loslegt, brennt ringsherum die Luft.

HOCHZEITSGLOCKEN Wer mag zu dieser Misty von Nelly-Su Motz (12) wohl der Bräutigam sein?

ROMANTIK PUR Die Kussszene von Diana Sarnowsky (12) zeigt einfühlsame Zärtlichkeit.

LESER-GALERIE

GBA Sonderedition

GBA Tolle News aus Japan

EDEL Zeitgleich zum GBA gibt's in Japan auch den Poké-GBA.

Parallel zum Fernost-Verkaufsstart des Game Boy Advance wird es auch eine limitierte Pokémon-Edition der neuen Handheld-Generation für japanische Fans geben: Der im blausilbernen Schimmer von #245 Suicune (Titelheld von *Pokémon Crystal*) gehaltene Sonder-GBA besitzt zusätzlich beim GBA-Logo die Silhouetten von Pikachu und Pichu. Erhältlich ist das limitierte Gerät zum selben Preis wie der Original-GBA (ca. 9.800 Yen) – allerdings nur in den zwei Pokémon-Centern in Tokio und Osaka. **(mg)**

Pokémon TCG 2

GBC Erscheint demnächst!

ÄRGER! Die „Great Rocket Group" sorgt für Karten-Action.

Inzwischen liegen uns neue Infos zum in Japan erscheinenden *Pokémon Trading Card Game 2 (TCG 2)* vor, die wir wie versprochen an euch weiterreichen: Als ihr gerade friedlich im Pokémon-Club Karten klopft, erscheint plötzlich die „Great Rocket Group", besiegt etliche Kartenmeister und stiehlt deren Spieledecks. Auf der Spur der bösen Rockets fordern euch anschließend stattliche 90 Widersacher zum Karten-Duell, für das ihr diesmal aus über 400 Karten eure Decks mischen dürft. Auch einige neue Features wird der waschechte Japan-only-Titel bieten. Ob das kurzweilige *TCG 2* jemals seinen Weg nach Amerika oder Europa finden wird, ist bisher nicht bekannt. **(mg)**

Pokémon Puzzle Challenge

GBC Fun für Puzzle-Fans!

SPITZE! Der GBC-Bruder von Pokémon Puzzle League.

Nintendos Pokémon-Puzzlespaß geht bei uns jetzt bald in die zweite Runde: *Pokémon Puzzle Challenge*, der GBC-Bruder vom N64-Knobelhit *Pokémon Puzzle League* soll noch im 2. Quartal dieses Jahres erscheinen, wie jetzt von Nintendo Deutschland zu erfahren war. Der in den USA bereits sehr erfolgreiche Handheld-Puzzlespaß bietet eine ähnliche Vielfalt an Spielmodi und Schwierigkeitsstufen wie der große N64-Bruder und lässt euch per Link-Kabel auch direkt gegeneinander antreten. Fans der *Pokémon Puzzle League* sollten den GBC-Knobel-Fun unbedingt vormerken. **(mg)**

Pokémon TV-Serie

TV Nach langen Warten endlich die dritte Staffel

LOS! Auch in der neuen Serienstaffel geht's wieder rund.

Abergläubisch? – Am Freitag, den 13. April startet auf RTL II pünktlich zu Ostern die heiß ersehnte, dritte Staffel der Pokémon-TV-Serie. Klar müssen Ash, Pikachu und die Freunde wieder härteste Pokémon-Duelle bestehen – und auch zum Thema Liebe zwischen Misty und Ash ist sicher bald mit neuen Hinweisen zu rechnen. Unbedingt einschalten! **(mg)**

WETTBEWERB

Schnappt euch die Prämie!

Nur Stück für Stück enthüllt Nintendo die deutschen Namen der 100 neuen Pokémon aus den kommenden GBC-Editionen. Anders als bei Pokémon Rot/Blau/Gelb können Fans, die besonders schnell zocken, dadurch diesmal Pokémon in freier Wildbahn fangen, deren deutsche Namen bisher noch nicht einmal offiziell bekannt sind. Daher unser Aufruf an euch:

*Wer von euch besonders schnell seinen deutschen Pokédex aus den neuen Editionen vervollständigt und uns als Erstes eine Liste mit allen 100 deutschen Namen der neuen Pokémon zuschickt, gewinnt für diese Spitzenleistung eine „Taschengeld-Prämie" in Höhe von DM 300,-! Aber Achtung: Ist auch nur ein einziger deutscher Name falsch, gibt's natürlich auch keinen Preis!**

*Wer von euch darüber hinaus noch ein paar spannende Tipps und Tricks zu den neuen Pokémon-Editionen herausfindet: Natürlich wird auch jeder abgedruckte Lesertipp zu Pokémon Gold/Silber belohnt – mit DM 20,-!**

Also ran ans Spiele-Modul und losgeschnappt, was das Zeug hält! Schickt eure Pokémon-Namenslisten an:

Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: „Neue Pokémon-Namen"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

*(*Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen und natürlich ist auch der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen.)*

LESERBRIEFE

Hallo N-Zone-Team! In Ausgabe 03/2001 habt ihr auf Seite 18 einen Bericht zu den bisher bekannten Namen der neuen Pokémon aus *Gold/Silber* gebracht, den ich ziemlich gut fand. Aber wer denkt sich denn so bescheuerte deutsche Namen wie zum Beispiel „Endivie" oder „Lorblatt" aus? Da fühlt man sich als Pokémon-Fan ja regelrecht in einen Kochkurs versetzt! Die USA-Namen sind wesentlich besser. Warum hat man das dortige #152 „Chikorita" zum Beispiel nicht einfach beibehalten, anstatt bei uns eine „Endivie" daraus zu machen?

N-ZONE Hallo Tobias, danke für deine Kritik. Allerdings werden in jedem Land Umfragen unter Fans gemacht und ausgewertet, bevor es zu einer Pokémon-Taufe kommt. Wichtig dabei ist natürlich vor allem der Wiedererkennungswert. Im Fall „Endivie" und „Lorblatt" heißt das: Beides sind Entwicklungsstufen eines Pflanzen-Pokémon, darum sind die deutschen Namen an sich sogar ganz treffend und überhaupt keine schlechte Wahl! Außerdem: Auch das amerikanische „Chikorita" hat seinen Namen ganz klar von einem Salat – dem in USA sehr beliebten Chicoree-Salat … Was meinen die anderen Leser zu den neuen deutschen Pokémon-Namen und wie viele kennt ihr eigentlich schon?

Tobias Manteuffel

TIPPS & TRICKS

Pokémon Pinball

Blauer Tisch:

Jurob-Bonus-Level:

Im Jurob-Bonus-Level müsst ihr innerhalb des Zeitlimits (1:30 Minuten) die Jurobs insgesamt 20-mal mit dem Ball am Kopf treffen, sobald sie auftauchen. Schafft ihr es aber, nach dem ersten Jurob mit eurem nächsten Schuss gleich wieder ein Jurob zu erwischen, zählt dieser Treffer doppelt, der nächste vierfach und so weiter. Wichtig dabei ist, dass jeder aufeinander folgende Schuss ein Treffer ist, denn mit nur einem Fehlschuss dazwischen zählt euer nächster Treffer wieder nur einfach.

Harald Kammritsch

HERZLICHEN DANK

Randy Better – Leyla Demirkaya – Jennifer Harre – Thomas Horngacher – Norbert Klass – Paul Klitsch – Karsten Kramski – Till Maraun – Kevin Müller – Ramona Piller – Carlo Rogers – Tamara Smirnowa – Maren Sötebier – Peter Tischler – Maurice Tobisch

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone,
Kennwort Pokémon Zone,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
oder an:
matthias.glaser@computec.de

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Snap Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon TCG Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-The-First-Movie-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon Welt	Multimedia-CD	DM 15,-	Bereits erhältlich
PokéROM	PC/Mac-CD	DM 14,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Sammelkarten-Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Sammelkarten-Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Sammelkarten-Ordner	Ordner	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokédex Organizer	Mini-Computer	DM 59,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle-Figuren-Set/2 St.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel-Serie 1-5/je 10 St.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Bettwäsche	Bettwäsche	DM 95,-	Bereits erhältlich
Pokémon Monopoly	Brettspiel	DM 89,95	Bereits erhältlich
Pokémon Meistertrainer	Brettspiel	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon Druckstudio Rot/Blau	PC	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Mewtu gegen Mew	Buch zum Film	DM 16,95	Bereits erhältlich
Pikachus Ferien	Buch zum Film	DM 7,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film (Video)	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film	Kinofilm	–	Bereits im Kino
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Kinofilm	–	Bereits im Kino

Kommt demnächst:

Titel	Produkt	Preis	Release
Special Pokémon GBC Edition	GBC	DM 149,-	2. April
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	DM 69,-	6. April
Pokémon Pikachu Color Pedometer	Stand-Alone	DM 69,-	17. April
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Nicht bekannt	2. Quartal
Pokémon 3	Kinofilm	–	21. Juli
Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-
2. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
3. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
4. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
5. Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	6. April
2. Pokémon Trading Card Game 2	GBC	Nicht bekannt
3. Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt
4. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	2. Quartal
5. Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt

STICHTAG 21. MÄRZ: DER GBA-LAUNCH IN JAPAN

TYPISCH NINTENDO Der innovative Kartenleser für den GBA eröffnet neue Möglichkeiten.

Während man sich hier zu Lande noch bis Juli gedulden muss, feierte der Game Boy Advance in Japan am 21. März seine furiose Premiere. Auf dieser Seite erfahrt ihr alles Wissenswerte zum Launch in Japan.

Am 7. März fand in Tokio eine Nintendo-Pressekonferenz statt, in der Details zum Japan-Launch und die Zukunftspläne für das neue Handheld dargelegt wurden. Atsushi Asada, Vizepräsident von Nintendo, kündigte voller Stolz 25 Spieletitel an, die zeitgleich zur Veröffentlichung des GBA in den japanischen Verkaufsregalen stehen. Durch die günstigen Entwicklungskosten für GBA-Spiele werde es vielen Entwicklern ermöglicht, ihre Ideen auf dem neuen Handheld umzusetzen, so Asada. Für das laufende Geschäftsjahr hat Nintendo das ehrgeizige Ziel, weltweit 24 Millionen Exemplare an den Spieler zu bringen. Die am 21. Februar gestarteten Werbefilme zum GBA trugen ihren Teil dazu bei, dass sich die japanischen Geschäfte nicht mehr vor Vorbestellungen retten konnten. Während anfangs nur der milchblaue GBA nachgefragt wurde, fanden nach den Spots auch die anderen beiden Farbversionen (weiß und lila) reißenden Absatz. In der Fernsehwerbung sieht man begeisterte Mädchen und Jungs beim Spielen von *Mario Advance*, *F-Zero Advance*, *Kuru Kuru Kururin* und *Napoleon*. Der neuartige Vierspielermodus steht dabei klar im Vordergrund. Auf der Pressekonferenz gab Tsunekazu Ishihara, Präsident der Pokémon-Schmiede Creatures, neue Details zu zukünftigen Pokémon-Projekten preis. Dabei wurde erstmals der CARDeREADER, ein Peripheriegerät für den GBA, vorgestellt. Mithilfe dieses Kartenlesers wird es möglich sein, Informationen (Texte, Sounds sowie Animationen) von neuen Pokémon-Tauschkarten auf das Display des GBA zu laden. Der neue *Pokémon*-Titel für den GBA soll im Jahr 2002 erscheinen, wobei die Hardware laut Ishihara die Umsetzung vieler neuer Ideen ermöglicht. Mit Whaleko, Kakuleon und Rulili wurden bereits die drei ersten Pokémon der GBA-Version vorgestellt.

Jens Quentin

ÜBERSICHT? Diese Werbeplakate lockten Kunden an.

WERBESPOTS Der Vierspielermodus steht im Vordergrund.

ZIELE Atsushi Asada referierte über die Zukunft des GBA.

COOL Die Verpackungen der Spiele und der Hardware sind ein echter Blickfang.

INFO

Die 25 Launchtitel

Gleich 25 Titel waren am 21. März in Japan zum Start des neuen Handhelds erhältlich. Gekennzeichnete Spiele sind mit nur einem Modul zu viert spielbar, wobei es sich um einen abgespeckten Vierspielermodus handelt. Neben diesem speziellen Mehrspielermodus ist natürlich auch ein „normaler" Vierspielermodus anwählbar.

Titel	Genre	Hersteller	Spieler
Advance GT-A	Rennspiel	MTO	1-2
All Japan GT	Rennspiel	Kemco	1-4
Battle Network Rockman EXE	Rollenspiel	Capcom	1-2
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	1
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Sega	1-4
Dodge Ball Fighters	Sportspiel	Atlus	1-2
Dungeon Dice Monsters	Rollenspiel	Konami	1
EZ-Talk	Simulation	Keynet	1
Fire Pro Wrestling A	Wrestling	Spike	1-4
F-Zero Advance	Rennspiel	Nintendo	1-4
Golf Master	Golf	Konami	1-4
I'm an Airline Controller	Simulation	Tam	1
J-League Pocket	Fußball	Konami	1
Kuru Kuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	1-4
Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	1-4
Momotaro Festival	Nicht bekannt	Hudson	1
Monster Guardians	Rollenspiel	Konami	1-2
Mr. Driller 2	Geschicklichkeit	Namco	1-2
Napoleon	Strategie	Nintendo	1-2
Pinobee: Quest of Heart	Jump & Run	Hudson	1
Power Pro Kun Pocket	Baseball	Konami	1-2
Silent Hill	Adventure	Konami	1
Tweety's Hearty Party	Action	Kemco	1-4
Wai Wai Racing	Rennspiel	Konami	1-4
Winning Post	Simulation	Koei	1

© und Satz: COMPUTEC MEDIA SERVICES

McMEDIA®

Die besten Spiele!

N-ZONE HIT

Wir haben sie alle!

GAMEBOY COLOR · NINTENDO 64 · PS2 · PlayStation · Dreamcast · PC CD-ROM

McMEDIA -Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig

WIGGER'S
Große Straße 32
25938 Nordseeheilbad Wyk a. Föhr

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar

SULZER
Klausstr.14
36251 Bad Hersfeld

RUG
Markt 41
36404 Vacha

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath

PINOCCHIO
Bismarck-Passage 7
40721 Hilden

PINOCCHIO
Grünstr. 5
42697 Solingen-Ohligs

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf

UNLAND KIESKEMPER
Everswinkler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke

GAMESTORE
Zeilgalerie 112–114
60313 Frankfurt a. M.

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1, im E-Center
77656 Offenburg

MONTE MEDIA GMBH
Frankfurter Ring 83
80807 München

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach

KRÖMER
Bahnhofstraße 18
86529 Schrobenhausen

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16–20
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90763 Fürth

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg

LOLLYPOP
Im Donau-EKZ
93059 Regensburg

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen

HUTTNER
Tückelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt

HUTTNER
Hermstr. 13
97318 Kitzingen

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1d
99706 Sondershausen

MARTIN
Am Markt 7
99752 Sollstedt

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

McMEDIA

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Ab März im Handel. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

DIE BESTEN N64-

Link oder Pikachu? Donkey Kong oder Mario? Joanna Dark oder Banjo? Welches ist das beste N64-Spiel? Wir haben eure zahlreichen Einsendungen ausgewertet. Das Ergebnis seht ihr auf diesen beiden Seiten.

Eure Entscheidung ist gefallen! Auf den nächsten beiden Seiten präsentieren wir eure absoluten Lieblingsspiele für das gute alte N64. Zum Vergleich haben wir die von uns vergebene N-Zone-Wertung zu den Spielen mit aufgeführt. Dabei solltet ihr berücksichtigen, dass wir keine indizierten Spiele aufgelistet haben. An dieser Stelle möchten wir uns für eure rege Teilnahme bedanken. Hier sind eure Top 40:

Platz 1 Zelda: Ocarina Of Time

Muss man zu diesem Spiel noch Worte verlieren? Das Meisterwerk von Shigeru Miyamoto ist definitiv ein N64-Meilenstein. Vor allem das geniale Gameplay, in dem Musik eine entscheidende Rolle spielt, macht den Titel zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Ihr belohnt die tolle Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure mit Platz 1. Somit liegt der erste Teil sogar vor dem Nachfolger Zelda: Majora's Mask.

*N-Zone-Wertung: **97%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/98***

Platz 2 Zelda: Majora's Mask

*N-Zone-Wertung: **96%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/2000***

Im zweiten Teil der Zelda-Saga steht der Kampf gegen die Uhr im Mittelpunkt. Dabei fühlen sich Fans dank bekannter Charaktere sofort heimisch. Anhand von 24 verschiedenen Masken schlüpft Link in die unterschiedlichsten Rollen. Der Nachfolger kann den Charme des ersten Teils nicht ganz erreichen.

Platz 3 Perfect Dark

*N-Zone-Wertung: **96%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **08/2000***

Joanna Dark konnte den dritten Platz in eurer Gunst erringen. Der technisch grandiose Ego-Shooter besticht mit einem ausgeklügelten Waffensystem, abgedrehtem Missionsdesign und realistischen Animationen. Beim Mehrspielermodus können sich vier menschliche Spieler ins Visier nehmen.

Platz 4 Super Mario 64

*N-Zone-Wertung: **91%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **06/97***

Das 3D-Jump&Run setzte 1997 neue Maßstäbe im Genre. Der Sprung in die dritte Dimension ist dem Klempner einwandfrei gelungen. Ein geniales Leveldesign und viele innovative Ideen locken Mario-Fans noch heute für einen Ausflug in die kunterbunte Landschaft vor den Bildschirm.

Platz 5 Donkey Kong 64

*N-Zone-Wertung: **95%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/99***

Nach Perfect Dark ein weiterer Rare-Hit, der es unter die eurer Meinung nach fünf besten N64-Spiele gebracht hat. Riesige Spielwelten, zahlreiche witzige Minispiele und eine tolle Präsentation machen das Affentheater zu einem Pflichtspiel für jeden Jump&Run-Freund.

Platz 6 Pokémon Stadium

*N-Zone-Wertung: **93%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **04/2000***

Pokémon goes 3D! Das erste N64-Spiel mit den kampfwütigen Wesen überzeugte durch gelungene Grafikeffekte, bekannte Charaktere und einen mitfiebernden Kommentator. Neun witzige Mini-Games runden den ersten Auftritt von Traumato und Co. auf dem Nintendo 64 ab.

Platz 7 Banjo-Kazooie

*N-Zone-Wertung: **93%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **07/98***

Banjo-Kazooie faszinierte im Jahre 1998 durch eine bis dahin ungeschlagene grafische Darstellung, gigantische Levels und ein zauberhaftes Duo. Beim Abenteuer des Bären Banjo und der Möwe Kazooie kommt nicht zuletzt aufgrund des mit vielen Gags versehenen Spielprinzips keine Langweile auf.

Platz 8 Mario Kart 64

*N-Zone-Wertung: **89%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **06/97***

Die N64-Umsetzung reicht in Sachen Gameplay zwar nicht ganz an den SNES-Klassiker heran, ist bis heute aber trotzdem der beste Funracer auf dem N64. Wenn Wario seine verunglückten Konkurrenten verspottet, kommt Freude auf. Besonders im Vierspielermodus unschlagbar!

Platz 9 Super Smash Brothers

*N-Zone-Wertung: **75%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **01/2000***

Pikachu vermöbelt Link? Donkey Kong schlägt Kirby k. o.? Mit Super Smash Brothers kein Problem. Zwar konnte uns das Gameplay im Einzelspielermodus nicht ganz überzeugen, als Partygame ist der Titel allerdings unbedingt zu empfehlen. Die witzige deutsche Sprachausgabe erhöht den Spaßfaktor.

Platz 10 Pokémon Snap

*N-Zone-Wertung: **95%** Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/2000***

Für dieses Spiel mussten wir ein neues Genre schaffen: die Fotosafari! Der zweite N64-Titel mit den Pokémon bietet eine innovative Mischung aus kleinen Geschicklichkeitseinlagen und Sammelspaß. Kleiner Wermutstropfen: Man kann nur von 68 Pokémon Schnappschüsse ergattern.

SPIELE ALLER ZEITEN

Platz 11 Turok 2: Seeds of Evil

Düstere Atmosphäre, durchdachtes Leveldesign und hohe KI zeichnen den zweiten Turok-Teil aus.

N-Zone-Wertung: **92%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/98**

Platz 12 Die Welt ist nicht genug

Bei dem zweiten N64-Auftrag von 007 wechseln sich heiße Feuergefechte mit Rätseleinlagen ab.

N-Zone-Wertung: **92%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/2000**

Platz 13 Jet Force Gemini

Wild West im Weltraum! Furiose Rare-Action mit Knuddel-Look und netten Bonusspielchen.

N-Zone-Wertung: **87%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/99**

Platz 14 Lylat Wars

Im Oktober 1997 begeisterte das Shoot 'em Up durch tolle Grafikeffekte und viele knifflige Missionen.

N-Zone-Wertung: **84%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/97**

Platz 15 Mario Tennis

Grandiose Mixtur aus realistischem Gameplay und Spielspaß mit der Nintendo-Crew. Ein Ass!

N-Zone-Wertung: **92%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/2000**

Platz 16 F-Zero X

Die Neuauflage des SNES-Knüllers glänzt durch abgedrehtes Streckendesign und eine perfekte Steuerung.

N-Zone-Wertung: **92%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/98**

Platz 17 Mario Party

Party on! Putzige Minispiele und ein spaßiger Vierspielermodus sorgen für eine gelungene Feier.

N-Zone-Wertung: **82%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **03/99**

Platz 18 WWF No Mercy

Aufgrund neuer Spielmodi und einem ausgefeilten Meisterschaftsmodus klare N64-Ring-Referenz.

N-Zone-Wertung: **90%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/2000**

Platz 19 T. Hawk's Skateboarding

Tolles Gameplay, fetzige Punk-Mucke und abwechslungsreiche Aufgaben sind die Zutaten dieses Hits.

N-Zone-Wertung: **90%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **04/2000**

Platz 20 Rayman 2

Technisch und spielerisch erstklassiges Jump & Run mit großartigem Leveldesign und vielen Ideen.

N-Zone-Wertung: **94%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/99**

Platz 21 Wave Race 64

Originelles, feucht-fröhliches Rennspiel mit beeindruckender Wellenphysik und fiesen Strecken.

N-Zone-Wertung: **86%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **06/97**

Platz 22 Shadow Man

Düsterer Schocker der grafischen Oberklasse mit beklemmender Story und Grusel-Sound.

N-Zone-Wertung: **93%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/99**

Platz 23 Castlevania Legacy of Darkness

Der zweite Teil der Belmont-Saga bietet gewohnte Grusel-Kost ohne großartige Innovationen.

N-Zone-Wertung: **83%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **02/2000**

Platz 24 SW Episode I: Racer

Futuristischer Raser mit gelungener Optik, hartnäckigen Aliengegnern und kuriosen Kursen.

N-Zone-Wertung: **87%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **06/99**

Platz 25 FIFA 99

Die gelungene Präsentation (trotz HighRes-Ruckeln) und zahlreiche Spielmodi können überzeugen.

N-Zone-Wertung: **90%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **04/99**

Platz 26 Mario Party 2

Mehr als 60 Minispiele sorgen bei der Fortsetzung der Feier für unterhaltsame Mehrspielerduelle.

N-Zone-Wertung: **83%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **10/2000**

Platz 27 Star Wars: Rogue Squadron

Die stimmige Sternenkrieg-Atmosphäre tröstet locker über das etwas einfallslose Spielprinzip hinweg.

N-Zone-Wertung: **80%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **02/99**

Platz 28 WCW/NWO Revenge

Der Vorgänger von WWF No Mercy bietet das gewohnt gute Gameplay und 44 unbarmherzige Muskelberge.

N-Zone-Wertung: **87%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/98**

Platz 29 WinBack

Der Überraschungshit überzeugt durch gute Animationen und spannendes Thriller-Ambiente.

N-Zone-Wertung: **85%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **04/2000**

Platz 30 Diddy Kong Racing

Ein ausgeklügeltes Adventure-Konzept und tolle Strecken sind das Markenzeichen des Rare-Racers.

N-Zone-Wertung: **92%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/97**

Platz 31 ISS 64

Spielstarke Kicker-Simulation mit gelungenen Animationen und beeindruckender Spieltiefe.

N-Zone-Wertung: **89%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **07/97**

Platz 32 Mission: Impossible

Schweres Agenten-Abenteuer mit spannendem Flair und abwechslungsreichen Missionszielen.

N-Zone-Wertung: **85%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/98**

Platz 33 1080 Snowboarding

Klasse Steuerung, halsbrecherische Strecken und cooler Sound! Der Snowboard-Spaß rockt!

N-Zone-Wertung: **86%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **10/98**

Platz 34 World Driver Championship

Ein motivierender Meisterschaftsmodus und realistisches Fahrverhalten zeichnen den Renner aus.

N-Zone-Wertung: **89%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/99**

Platz 35 Turok: Dinosaur Hunter

Der erste Teil der Saurierjagd sorgte mit tollen Grafikeffekten und riesigen Levels für Begeisterung.

N-Zone-Wertung: **86%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **06/97**

Platz 36 ISS 2000

Die neuste Auflage des Konami-Kicks bietet einen Karrieremodus im RPG-Stil. Langzeitmotivation pur!

N-Zone-Wertung: **90%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/2000**

Platz 37 Mickey's Speedway USA

Rasantes Kartrennen mit kunterbunten Strecken und abwechslungsreichen Herausforderungen.

N-Zone-Wertung: **87%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **12/2000**

Platz 38 Bomberman 64

Explosive Mischung aus kniffligen Rätseleinlagen und dem bewährten, furiosen Vierspielerspaß.

N-Zone-Wertung: **86%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **11/97**

Platz 39 Gex 3: Deep Cover Gecko

Das umfangreiche Jump & Run zeichnet sich vor allem durch abgedrehte Gegner und coole Sprüche aus.

N-Zone-Wertung: **81%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **10/99**

Platz 40 Turok 3: Shadow of Oblivion

Der letzte Turok-Teil für das N64 gefällt durch bewährtes Gameplay und eine spannende Atmosphäre.

N-Zone-Wertung: **88%**
Getestet in N-Zone-Ausgabe: **09/2000**

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

Dass wir das noch erleben dürfen! Im April kommt endlich wieder Rollenspiel-Futter für das N64!

WOW Gibt es das auch als Poster?

➤ **Genre**
Rollenspiel
➤ **Spieler**
1
➤ **Hersteller**
THQ
➤ **Internet**
www.thq.de

Der arme Alaron hat es nicht leicht. Schon im zarten Säuglingsalter wurde er zum Vollwaisen. Seitdem fristet er sein Dasein als einfacher Knappe am königlichen Hof. Als er eines Tages durch den finsteren Wald marschiert, gerät er in einen gemeinen Hinterhalt. Er wird von drei fiesen Goblins umzingelt und schwer verletzt. Als er wieder zu Bewusstsein kommt, findet er sich in der Hütte der greisen Kräuter-Oma Oriana wieder und erfährt, dass er unter einer rätselhaften Vergiftung leidet. Alaron macht sich auf, um ein Heilmittel zu finden, und damit beginnt das größte Abenteuer seines Lebens ...

PORTAL Wie kriegt man dieses blöde Ding zum Laufen?

HILFSBEREIT Diese nette Dame rettet euch aus dem Wald.

Licht und Schatten

THQ serviert uns hier eine fesselnde Story, die es wirklich in sich hat. Nichts ist so, wie es zu sein scheint, und mehr als einmal nimmt die Handlung eine überraschende Wendung – allerdings meist nicht zu euren Gunsten. Man merkt dem Rollenspiel seine westliche Herkunft deutlich an. Blauhaarige Nippon-Zwerge mit riesigen Kulleraugen dürft ihr bei *Aidyn Chronicles* nicht erwarten. Die Charaktere sind hier weitaus erwachsener und realistischer gestaltet als ihre Kollegen aus diversen japanischen RPGs. In der bewährten Third-Person-Perspektive steuert ihr Alaron durch die realistisch texturierte 3D-Welt. Mit der R-Taste könnt ihr jederzeit die Kamera manuell nachjustieren, falls mal ein Objekt die Sicht verdeckt. Hier und da erspäht ihr diverse Monster und könnt selbst entscheiden, ob ihr euch ins Kampfgetümmel stürzt. Nervige Zufallsbegegnungen entfallen somit. Die rundenbasierten Kämpfe laufen nach bewährtem Prinzip ab. Abwechselnd dürfen sich die Parteien was auf die Polygon-Mütze geben oder einen der zahlreichen Zaubersprüche anwenden. Mithilfe der Start-Taste gelangt ihr in das Charakter-Menü. Hier könnt ihr eure Party, welche bis zu vier Helden umfassen darf, nach euren Wünschen ausstatten oder mit ihren Skills experimentieren. Technisch gibt sich der Titel noch ziemlich durchwachsen. Die Animationen der verschiedenen Figuren wirken hölzern und das Scrolling ist nicht immer flüssig. Da es sich aber um eine frühe Preview-Version handelt, besteht noch Hoffnung, dass diese Fehler bis zum Release ausgemerzt werden.

Ahmet Iscitürk

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Aidyn Chronicles
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Modulintern
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 139,95
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	Ende April
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Anspruchsvolles Rollenspiel-Abenteuer mit einer fesselnden Story. Leider trüben (noch) technische Mängel den ansonsten positiven Gesamteindruck.

DREAM-DEMON Während eines merkwürdigen Traumes begegnet ihr diesem Fiesling. Wer ist dieser Unhold?

EIN SCHWÄTZCHEN IN EHREN ... Vor den Burg-Toren plaudern wir eine Runde mit Verbündeten und planen weitere Schritte.

PEPPER WIEDER IN ACTION

Für den vollen Überblick musst Du hoch hinaus.

Reicht Deine Luft für dieses Abenteuer?

Lass Dich fallen. Noch 3.000 Meter bis zur Erde.

Der fiese Steinbrecher will die LEGO Insel zerstören. Nur Du als Pepper kannst ihn aufhalten. Aber stell Dir die Sache nicht so einfach vor. Knifflige Rätsel, geheimnisvolle Welten und halsbrecherische Rennen warten auf Dich. Du musst alles geben, um das Abenteuer auf der LEGO Insel zu bestehen. Denn es kann nur einen geben, der gewinnt. Also: Schnall Dich an. Für ein Abenteuer mit Spaß und Spannung, das total abgefahren ist – Pepper, Du schaffst es!

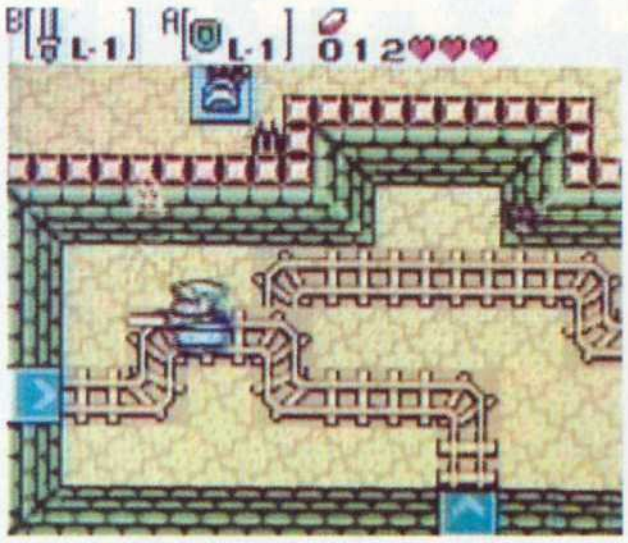
LEGO INSEL 2
DER STEINBRECHER KEHRT ZURÜCK

™ und "PLAYSTATION" sind eingetragene Warenzeichen der SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO®, GAME BOY ™ und sind Markenzeichen der NINTENDO CO. LTD.

just imagine...

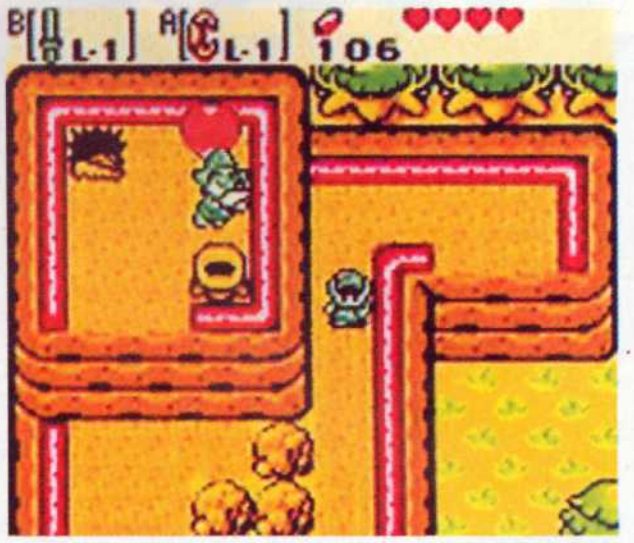
® LEGO, das LEGO Logo und der LEGO Stein sind eingetragene Warenzeichen der LEGO Gruppe.
® 2001 The LEGO Group.

www.LEGO.com JOIN THE FUN!



RASANT Eine Lorenfahrt, die ist lustig! Dungeons kann man nicht nur zu Fuß erkunden.

BÖSER BUBE Der fiese Schurke hat das arme Mädel entführt. Was hat er mit ihr vor?



KNIFFLIG Wie kommen wir da nur rauf? Hier ist wieder Gehirnschmalz gefordert!

LEGEND OF ZELDA
ORACLE OF AGES & ORACLE OF SEASONS

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.zelda.de

Doppelt hält besser! Links neueste Game-Boy-Abenteuer kommen gleich auf zwei Modulen daher. Doppelter Spielspaß garantiert?

Links neueste Eskapaden dürften zu den meisterwarteten Spiele-Titeln dieses Jahres zählen. Der Clou an der Sache: Diesmal dürfen wir gleich zweimal die Welt retten! Mit *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* zeigt uns Nintendo wieder mal, wo der Spielspaß-Hammer hängt! Wir haben es uns natürlich nicht nehmen lassen, die Nippon-Versionen etwas genauer unter die Lupe zu nehmen! Was zuerst auffällt, ist die tolle Grafik, welche sehr detailliert und farbenfroh geraten ist. Es ist wirklich erstaunlich, was man hier noch aus der betagten Hardware herauskitzeln konnte. Die Spielgrafik ist ein wahrer Augenschmaus und verwöhnt mit liebevoll designten Locations und putzig animierten Charakteren, welche euch teilweise aus den Vorgängern bekannt sein dürften. Ihr übernehmt das Ruder beziehungsweise das Steuerkreuz und macht euch auf, um die Welt von Hyrule zum x-ten Mal zu retten! Wer beide Module sein Eigen nennt, wird mit zwei komplett eigenständigen Abenteuern belohnt. So müsst ihr in *Oracle of Seasons* mit eurem „Stab der Jahreszeiten“ zwischen verschiedenen Zeitabschnitten hin- und herspringen, um ans Ziel zu kommen. Bei *Oracle of Ages* hingegen macht ihr euch die Zeitsprung-Funktion eurer Harfe zunutze. Auch euer Inventar unterscheidet sich in beiden Versionen stark voneinander. So habt ihr bei *Oracle of Ages* einen Wurfhaken zur Verfügung, aber nicht die Steinschleuder. Diese wiederum bietet euch nur *Oracle of Seasons*. Richtig interessant wird es aber, wenn ihr per Passwort oder Link-Option Daten zwischen beiden Versionen austauscht. Durch dieses tolle Feature ist es möglich, neue Handlungsabläufe und Dungeons freizuschalten, und nur so kriegt ihr den kompletten *Zelda*-Kick!

ATTACKE! Angriff ist bekanntlich immer noch die beste Verteidigung.

GROOVY! Link wagt ein flottes Tänzchen mit der exotischen Schönheit.

Ahmet Iscitürk

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Zelda: Oracle of Ages/Oracle of Seasons
System:	Game Boy Color
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Batterie
Levels:	Entfällt
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Was soll man da noch groß sagen? Fangt schon mal an zu sparen, denn hier kommen zwei weitere Titel, die Game-Boy-Color-Geschichte schreiben werden!

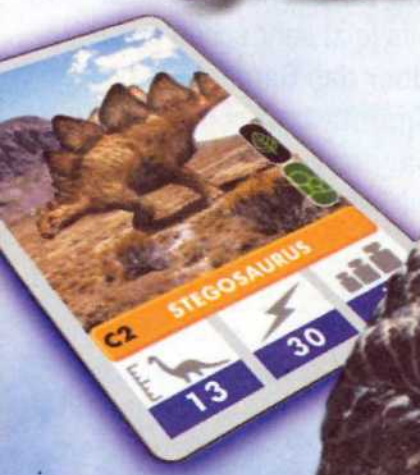
TRAUMHAFT Die Grafik ist weitaus detaillierter als beim Vorgänger. Nintendo hat's einfach drauf!

HILFE Der dicke Knuddel wird von zwei Monstern bedrängt. Wo ist Link, wenn man ihn braucht?

® Kellogg Company, USA © 2001 Kellogg Company

Kellogg's®

HOL DIR DIE DINO-CYBER-CARDS!



Mit 3D- und Movie-Effekt!

1 von 24 DINO-CYBER-CARDS!

Jetzt in jeder KELLOGG'S Aktionspackung!

BBC

DINOSAURIER IM REICH DER GIGANTEN

www.dinos-sowarensiewirklich.de

BBC logo © BBC 1996, "Walking with Dinosaurs" logo © BBC 1998, Stills from Walking with Dinosaurs television programme © BBC 1998/99. Licensed by BBC Worldwide Limited. "BBC" and "Walking with Dinosaurs" word marks and logos are trademarks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence.

Kellogg's SMACKS · Kellogg's Choco SMACKS · Kellogg's FROOT LOOPS · Kellogg's CHOCO KRISPIES · Kellogg's FROSTIES SPICE · Kellogg's FROSTIES · Kellogg's CHOCOS · Kellogg's POPS · Kellogg's CORN FLAKES · Kellogg's CHOCO CORN FLAKES · Kellogg's Crunchy Nut CORN FLAKES

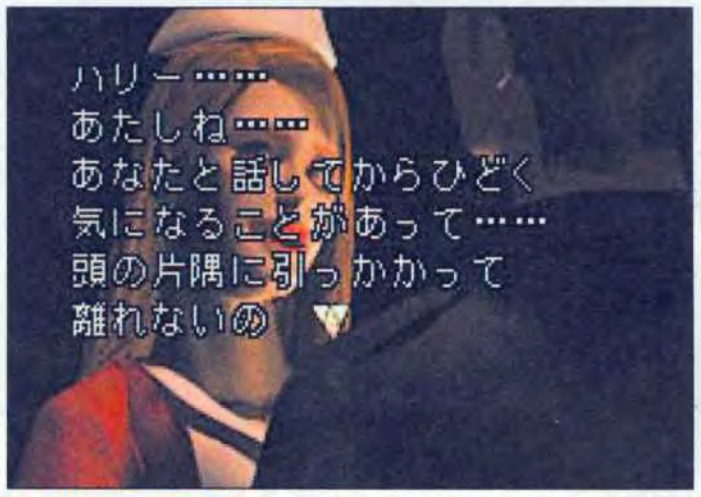
SILENT HILL

Der PlayStation-Vorgänger lehrte Action-Adventure-Fans weltweit das Gruseln. Mit dem GBA-Nachfolger betreten die japanischen Entwickler spielerisches Neuland.

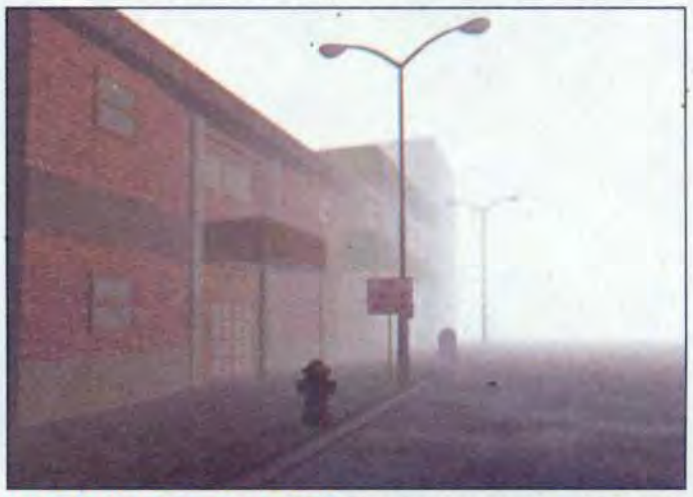
RISKANT Harry fährt mal wieder freihändig.

➤ **Genre**
Adventure
➤ **Spieler**
1
➤ **Hersteller**
Konami
➤ **Internet**
www.kcetokyo.com

Silent Hill sorgte wie kaum ein anderer Titel für Gänsehaut pur. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern setzte man hier auf subtilen Horror, statt den Spieler mit brutalen Splatter-Effekten zu erschlagen. Der Horror-Thriller avancierte in kürzester Zeit zum Mega-Hit und daher ist es nicht verwunderlich, dass uns Konami eine Umsetzung für Nintendos Game Boy Advance beschert. Der Thriller bietet ein ziemlich ausgefallenes Spielkonzept und lässt sich am ehesten mit einem Grafik-/Text-Adventure vergleichen, welches mit zahlreichen Minigames garniert wurde. Diesmal erlebt ihr die Geschehnisse nicht nur aus Harry Masons Sicht, sondern dürft auch mit Officer Cibyl, die euch sicher noch aus dem Vorgänger bekannt ist, Licht ins Dunkel der Ereignisse bringen. Handy-Besitzer dürften sich über die Möglichkeit freuen, mittels Mobile-Adapter diverse Goodies herunterzuladen. So könnt ihr nicht nur Collecting Cards ergattern, sondern auch ein komplett neues Game-Szenario freischalten. Grafisch ist der Titel mit seinen vorgerenderten Grafiken bereits jetzt sehr schön anzusehen. Über das Gameplay lässt sich momentan aber noch gar nichts sagen. Nächsten Monat wissen wir mehr! *Ahmet Iscitürk*



NIX VERSTEHEN Ein Königreich für einen Dolmetscher! Japanisch müsste man können.



RUHE VOR DEM STURM Noch herrscht Frieden in der Kleinstadt. Wie lange noch?

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Silent Hill
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Nicht bekannt
Levels:.....Entfällt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Konami
Sprache:.....Nicht bekannt
Veröffentlichung: ...21. März (Japan)
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Der Grusel-Thriller für unterwegs dürfte auch auf dem GBA für Spannung und Gänsehaut sorgen.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Vampirjäger bitte vortreten! Der untote Knoblauch-Hasser hat wieder zugeschlagen ...

FESCHER BÖSEWICHT Auch Vampire achten auf schicke Kleidung.

➤ **Genre**
Action
➤ **Spieler**
1
➤ **Hersteller**
Konami
➤ **Internet**
www.castlevania.de

Fans der Serie wissen sofort, was das bedeutet: Sidescrolling-Action at its best! Schauplatz des Geschehens ist wieder einmal ein riesiges Schloss. Das alte Gemäuer sieht nicht nur ungemütlich aus, sondern beherbergt auch unzählige Monster, die euch ans Leder wollen. Ihr kämpft euch euren Weg durch pompöse Thronsäle und meistert knifflige Sprungpassagen über wackelige Plattformen. Euer Waffenarsenal ist dabei genauso riesig wie die komplexen Levels. Damit ihr euch in den weitläufigen Stages nicht verlauft, dürft ihr jederzeit die Auto-Map aktivieren. Mit diesem Spiel hat Konami wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer!

Ahmet Iscitürk

HASTE MAL FEUER? Die Frage haben wir wohl etwas missverstanden!

KUNSTLIEBHABER Unser Held pausiert, um sich ein Gemälde anzugucken.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ....Castlevania: Circle of the Moon
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Action
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Nicht bekannt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Konami
Sprache:.....Nicht bekannt
Veröffentlichung: ...21. März (Japan)
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Für Fans der Castlevania-Saga ist dieser Titel Pflicht! Alle anderen seien gewarnt! Extreme Suchtgefahr!

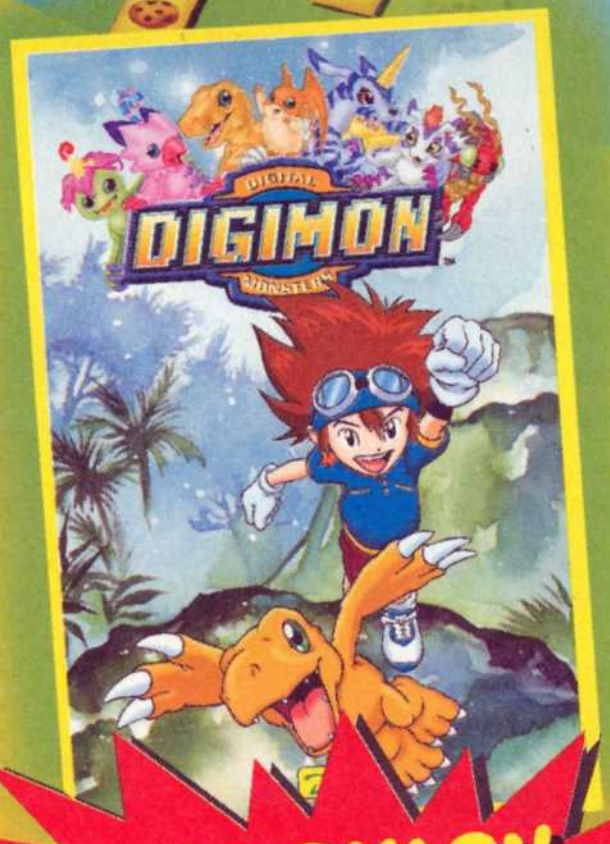
NEU!

MONSTER-ACTION! MONSTER-FUN!

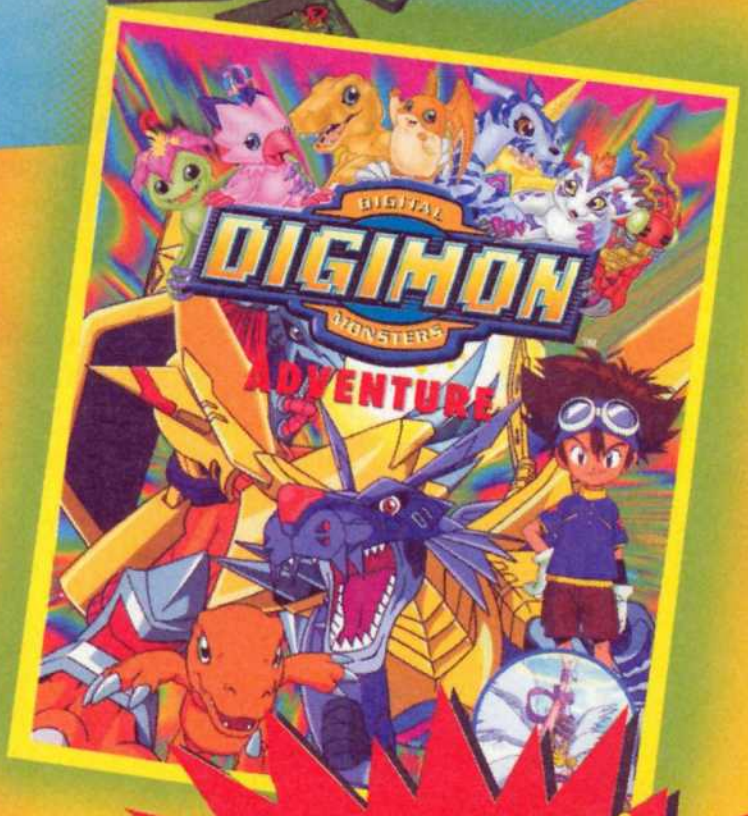
DIGIMON ADVENTURE

ENDLICH: DAS DIGIMON BRETTSPIEL!

AB JETZT IM HANDEL ODER ZU BESTELLEN UNTER WWW.DINOAG.DE



DIGIMON SONDERBAND ÜBERALL ERHÄLTLICH!



DIGIMON ADVENTURE AB 4.4. IM HANDEL!

2001 © Akiyoshi Hongo, Toei Animation. All Rights Reserved.
Lizenz durch CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, www.ctm.de, München

Dino entertainment

ADVANCE GT

Gran Turismo für die Hosentasche? Harter Rennspielalltag statt zuckersüßer Knuddeloptik!

➤ **Genre**
Rennspiel
➤ **Spieler**
1
➤ **Hersteller**
MTO
➤ **Internet**
Nicht bekannt

Die japanische Spieleschmiede MTO liefert mit *Pocket GT Advance* eine waschechte Rennsimulation für Nintendos neues Handheld ab. Auf 32 Strecken könnt ihr euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Doch nicht nur, was die Anzahl der Strecken betrifft, heißt die Devise „Nicht kleckern, sondern klotzen!". Der virtuelle Fuhrpark umfasst 48 Fahrzeuge, welche ihren realen Vorbildern bis aufs Detail gleichen. Leider dürft ihr in der japanischen Version lediglich auf Nippon-Karossen zugreifen. Ob für den westlichen Markt noch andere Hersteller den Weg auf das Modul finden, steht noch in den Sternen. Nachdem man sich für einen Boliden entschieden hat, darf nach Herzenslust am Feintuning eures Gefährts gearbeitet werden. Ob ihr nur die Karosserie-Farbe wechselt oder gleich den ganzen Motor austauscht, ist euch freigestellt – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Da es auch in der Rennspiel-Welt nichts geschenkt gibt, müsst ihr euch jeden Pfennig hart verdienen. Auf heißem Asphalt und rauen Geländepisten liefert ihr euch harte Platzierungskämpfe mit den Computer-Gegnern, um satte Preisgelder einzusacken. Im Zeitfahr-Modus feilt ihr an euren Bestzeiten und trainiert euer Können, um im harten Rennalltag zu bestehen. Grafik und Sound sind schon sehr viel versprechend und machen deutlich, dass die Entwickler die neue Hardware zu nutzen wissen. Die Menüs sind toll designt und die Grafik des eigentlichen Renngeschehens setzt Handheld-Maßstäbe. Wenn auch das Gameplay stimmt, dann brechen goldene Rennspielzeiten für uns an.

Ahmet Iscitürk

GIB GUMMI Ob er es schafft, die Bestzeit zu knacken? Es gilt, die Nerven zu bewahren.

FRAU AM STEUER? Der Gehsteig ist für alle da! So spart ihr wertvolle Sekunden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Advance GT
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern:.....Batterie
Levels: .....32 Strecken
Preis: .....Ca. DM 80, -
Hersteller: .....MTO
Sprache:.....Nicht bekannt
Veröffentlichung:.....Nicht bekannt
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Wer auch unterwegs nicht auf seine Dosis Rennspiel-Spaß verzichten möchte, darf hier blind zugreifen!

FIRE PRO WRESTLING A

Furiose Finishing-Moves, schrille Outfits und gnadenlos gutes Gameplay: Mit diesen Markenzeichen will Fire Pro Wrestling A auf dem Game Boy Advance überzeugen.

➤ **Genre**
Wrestling
➤ **Spieler**
1-4
➤ **Hersteller**
Spike
➤ **Internet**
www. spike.co.jp

Seit Jahren begeistert die *Fire Pro*-Serie japanische Wrestling-Fans mit grandioser Spieltiefe und einer riesigen Auswahl an unbarmherzigen Fleischbergen. Bei der GBA-Version können sage und schreibe 157 japanische Wrestling-Stars aus 16 verschiedenen Ligen in die Arena geschickt werden. Darüber hinaus warten 43 versteckte Hünen darauf, freigespielt zu werden. Wer selbst unter 200 Fightern keinen Liebling findet, kreiert seinen Athleten kurzerhand selbst. Dank des umfangreichen Editors kann von der Move-Palette bis zur Farbe der Hose jedes Detail den eigenen Wünschen angepasst werden. Neben Modi wie dem Survival-Match, dem One-Night-Match (nicht zu verwechseln mit dem One-Night-Stand), einem Turnier, einer Liga oder einem Elimination-Match können auch Ultimate-Fighting-Matches bestritten werden, bei denen sich die Recken in einem Stahlkäfig vermöbeln. Im Vierspielermodus kommen neben realistisch animierten Standard-Manövern auch verheerende Tag-Team-Moves zum Einsatz.

Jens Quentin

JUWEL Der geniale Editor lässt keine Wünsche offen.

ABFLUG Der spektakuläre Sprung vom dritten Seil dürfte diesen Fight stilvoll beenden.

FIES! Dieser gekonnte Leg-Log bringt den Gegner an den Rand der Aufgabe.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Fire Pro Wrestling A
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Wrestling
Spieler: .....1-4 (Connector-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Speichern:.....Batterie
Levels:.....7 Spielmodi
Preis: .....Ca. DM 80, -
Hersteller: .....Spike
Sprache:.....Nicht bekannt
Veröffentlichung:.....Nicht bekannt
Einschätzung:.....Sehr Gut

Beurteilung: Die technisch beeindruckende GBA-Umsetzung der grandiosen Fire-Pro-Serie gehört für Wrestling-Fans zur Pflicht!

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

www.gameplay.de

Willkommen bei gameplay, Europas großem Spieleanbieter für PC, PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast, N64, Gameboy, DVD und Zubehör. **Gleich reinklicken und kostenlosen Katalog bestellen.** Oder anrufen: **(0931) 35 45 222**

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 02.03.2001) der für Deutschland geplanten N64-Spiele. Statt der Rubrik „Nur über Import" findet ihr eine Übersicht über geplante Spiele für den GameCube und den Game Boy Advance. Dabei handelt es sich zum größten Teil noch um Arbeitstitel.

Bereits erhältlich (D) (Stand: März)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	–	–
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	11/00	85%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	5/00	80%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	68%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
Sci-Fi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
San Francisco Rush 2049	Rennspiel	Midway	10/00	73%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	12/00	87%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump & Run				
Banjo-Kazooie	Jump & Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump & Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump & Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump & Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump & Run	Konami	2/00	83%
Chameleon Twist	Jump & Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump & Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Neuzugang Ahmet feiert mit seinem Artikel zum Rollenspiel sein N-Zone-Debut.

Titel: . .Aidyn Chronicles: The First Mage
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Ende April 2001

Action-Adventure

Wie wir aus euren Leserbriefen wissen, stößt das Spielprinzip auf großes Interesse.

Titel: . . . . . .Animal Forest
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Unser umfangreicher Test der deutschen PAL-Version lässt keine Fragen offen.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .April 2001

Action-Adventure

Unsere Gebete wurden erhört! Der Titel erscheint nun auch offiziell in Deutschland!

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .13. April 2001

Action

Besonders im Mehrspielermodus sorgt der Actiontitel für jede Menge Spielspaß.

Titel: . . . . . .Custom Robo V2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

N64 oder GameCube? Für welche Konsole der Titel erscheint, ist noch nicht sicher.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Geschicklichkeit

Das Spiel zur Grippewelle sorgt sogar am Krankenbett für gute Laune.

Titel: .....Dr. Mario 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Leider sind bis jetzt keine neuen Informationen zum Strategietitel aufgetaucht.

Titel: .....Echo Delta
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Wann wird das Grauen auf dem N64 auftauchen? Wir warten weiter gespannt.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Rennspiel

Haarnadelkurven und riskante Flugmanöver sind bei Excitebike 64 inbegriffen.

Titel: .....Excitebike 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni 2001

Action-Adventure

Das Abenteuer trägt nun doch den Titel Indiana Jones and the Infernal Machine.

Titel: ..Indiana Jones and the Infernal Machine
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Ende April 2001

Jump & Run

Der kunterbunte Verwandlungskünstler hat seinen Auftritt nun erst im 3. Quartal.

Titel: .....Kirby 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal 2001

Action

Die Nintendo-Charaktere müssen erst mal den Kater von der zweiten Party auskurieren.

Titel: .....Mario Party 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..... Nicht bekannt

RPG

Hinter der simplen Grafikdarstellung verbirgt sich ein komplexes Rollenspiel.

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action

In diesem Jahr werden die effektvollen Keilereien auch in Deutschland fortgesetzt.

Titel: ...Pokémon Stadium 2
Hersteller; .....Nintendo
Release (D): 2001

Action

Shooterfans hoffen weiter auf eine PAL-Version des genialen Treasure-Machwerks.

Titel: ...Sin and Punishment
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Das Warten geht weiter! Konkreter Termin leider weiterhin Fehlanzeige.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action

Der tollpatschige Tigger geht jetzt erst im April auf die Honigsuche.

Titel: .....Tiggers Honigjagd
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....April 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung von Seite 24)

Earthworm Jim 3D	Jump & Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump & Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump & Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump & Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump & Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump & Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump & Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump & Run	Infogrames	11/98	79%
Tarzan	Jump & Run	Activision	5/00	81%
Taz Express	Jump & Run	Infogrames	7/00	76%
Tonic Trouble	Jump & Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump & Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump & Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	12/00	96%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	3/00	85%
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	3/00	69%
Batman Of The Future	Action	Ubi Soft	02/01	37%
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	3/00	72%
Battle Zone – Black Dogs	Action	Crave	5/00	54%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Blues Brothers 2000	Action	Virgin	8/00	79%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Daikatana	3D-Action	Mitsui	4/00	80%
Daffy Duck	Action	Infogrames	11/00	77%
Donald Duck Quack Attack	Action	Ubi Soft	12/00	81%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	–	–
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hercules	Action	Titus	8/00	78%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	–	–
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Mario Party 2	Action	Nintendo	10/00	83%
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Pokémon Snap	Fotosafari	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Power Rangers L. Rescue	Action	THQ	1/01	62%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rat Attack	Action	Mindscape	5/00	60%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/Lucas Arts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/Lucas Arts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
The World Is Not Enough	3D-Action	Electronic Arts	12/00	92%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Turok 3: Shad. of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
WinBack	Action	Virgin	4/00	85%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Tom & Jerry in Fist of Furry	Beat 'em Up	Ubi Soft	12/00	72%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	5/00	70%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung von Seite 25)

Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	Take 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Int. Track & Field S. Games	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2001 in Deutschland

März 2001				
Pokémon Puzzle League	**Denkspiel**	**Nintendo**	**85%**	**Anfang März**
Scooby-Doo Classic C. C.	Action-Adventure	THQ	73%	Mitte März
Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	Action	THQ	85%	Ende März
April 2001				
Aidyn Chronicles: First M.	RPG	THQ	–	Ende April
Banjo-Tooie	**Jump & Run**	**Nintendo**	**89%**	**Mitte April**
Conker's Bad Fur Day	**Action-Adventure**	**THQ**	**89%**	**13. April**
Indiana Jones a. t. Inf. M.	**Action-Adventure**	**THQ**	**88%**	**Ende April**
Tiggers Honigjagd	**Action**	**Ubi Soft**	**78%**	**April**
Juni 2001				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	86%	Juni
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	2001
Kirby 64	**Jump & Run**	**Nintendo**	**80%**	**3. Quartal**
Paper Mario	RPG	Nintendo	85%	2001
Pokémon Stadium 2	**Action**	**Nintendo**	**–**	**2001**
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	2001
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Army Men: Sa. Heroes 2	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Nicht bekannt
Carnivale	**Action**	**Vatical Entertainment**	**–**	**Gestrichen**
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	64%	Nicht bekannt
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Dr. Mario 64	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Echo Delta	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	–	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Nicht bekannt
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	Nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Nicht bekannt
Ogre Battle 64	RPG	Atlus	75%	Nicht bekannt
Polaris SnoCross	Snowboarding	Vatical Entertainment	63%	Nicht bekannt
Roswell Conspiracies	Action-Adventure	Red Storm Ent.	–	Nicht bekannt
Sea-Doo HydroCross	Rennspiel	Vatical Entertainment	–	Nicht bekannt
Sin and Punishment	Action	Nintendo	85%	Nicht bekannt
Stunt Racer 64	Rennspiel	Midway	–	Nicht bekannt

Um hinter das Geheimnis des Landhauses zu kommen, bedarf es noch einiger Geduld.

Titel: .....Luigi's Mansion
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

In der Gerüchteküche wird in Sachen Metroid wieder auf höchster Stufe gekocht.

Titel: .....Metroid
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Der Schocker dürfte selbst bei hartgesotten Spielern für Gänsehaut sorgen.

Titel: .....Resident Evil Zero
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Hoffentlich ist die Macht auch auf dem GameCube mit Lucas Arts.

Titel: ...Star Wars: Rogue Squadron 2
Hersteller: .....Lucas Arts
Release (D): 2001

Wenn das der ADAC wüsste! Schrott ist bei diesem Spiel praktisch vorprogrammiert.

Titel: .....Stunt Driver
Hersteller: .....Climax
Release (D): 2001

Den (vorläufigen) Titel des Spiels hat Acclaim inzwischen bekannt gegeben.

Titel: .....Turok Revolution
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Nicht bekannt

Um bis zum Release des Spiels fit zu sein, sollte man den N64-Klassiker entstauben.

Titel: .....Wave Race
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Innerhalb des Genres wird der Titel sicherlich das Maß aller Dinge werden.

Titel: .....Zelda
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

In dieser Fahrsimulation könnt ihr mit Reisschüsseln über den Asphalt donnern.

Titel: .....All Japan GT
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....Nicht bekannt

Vampirjäger Jean-Reiner informiert euch auf Seite 20 über die GBA-Version.

Titel: ..Castlevania: Circle of the Moon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Der Mehrspielerhit dürfte den Verkauf von Connector-Kabeln ordentlich ankurbeln.

Titel: .....Chu Chu Rocket
Hersteller: .....Sega
Release (D): .....Nicht bekannt

Das Spielprinzip dieses Titels ist an das gute alte Brennball angelehnt.

Titel: ....Dodge Ball Fighters
Hersteller: .....Atlus
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Ob die Begeisterung für die Mini-Monster auch nach Deutschland überschwappt?

Titel: .Dungeon Dice Monsters

Hersteller: .....Konami
Release (D): ..... Nicht bekannt

Unter seinem Kämpfernamen „Brutalo Enz" hat sich Jens furchtlos in den Ring gewagt.

Titel: . . .Fire Pro Wrestling A

Hersteller: .....Spike
Release (D): .....Nicht bekannt

Der Launchtitel dürfte auch in Deutschland ein absoluter Renner werden.

Titel: .....F-Zero Advance

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

Dank Konami können japanische Spieler seit dem 21. März den Schläger schwingen.

Titel: .....Golf Master

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Nichts für Parkinson-Patienten! Eine ruhige Hand ist bei diesem Spiel Pflicht.

Titel: .....Kurukuru Kururin

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Juli 2001

NES-Veteranen werden sich beim Spielen der GBA-Umsetzung sofort heimisch fühlen.

Titel: ..... Mario Advance

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

In der Redaktion fiebern alle schon den ausgiebigen Mehrspielerduellen entgegen.

Titel: ....Mario Kart Advance

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

Ob dieses Rollenspiel auch in Deutschland erscheint, ist bislang noch nicht bekannt.

Titel: ....Monster Guardians

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Fans des Genres werden die mutierte Biene sicherlich schnell ins Herz schließen.

Titel: . .Pinobee: Quest of Heart

Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....Juli 2001

Baseballfan Jens freut sich darauf, demnächst den Schläger schwingen zu können.

Titel: . .Power Pro Kun Pocket 3

Hersteller: .....Konami
Release (D): ..... Nicht bekannt

Nichts für Warmduscher! Ahmet entführt euch in die grausige Welt von Silent Hill.

Titel: .....Silent Hill

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Für den deutschen Markt wird das Rennspiel von Konami noch mal überarbeitet.

Titel: .....Wai Wai Racing

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

GameCube-Projekte

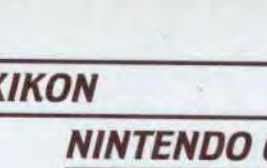
Erscheint voraussichtlich 2001

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
Metroid	Action	Nintendo	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron 2	Action	Lucas Arts	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2001

Angekündigte Titel ohne Termin

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
Turok 4	Action	Acclaim	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt

Game-Boy-Advance-Projekte



Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Advance GT-A	Rennspiel	MDO	21. März (Japan)
Aerial Aces	Action	Majesco	Juli (USA)
All Japan GT	Rennspiel	Kemco	21. März (Japan)
Caesar's Palace	Simulation	Majesco	Juli (USA)
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	21. März (Japan)
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Sega	21. März (Japan)
CMX 2002 featuring R. Carmichael	Rennspiel	THQ	Ende Oktober
Creatures	Simulation	Swing!	2. Quartal
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Battle Network Rockman EXE	Rollenspiel	Capcom	21. März (Japan)
Bomberman Story	Action	Hudson	Frühjahr (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	Frühjahr (Japan)
Dodge Ball Fighters	Sportspiel	Atlus	21. März (Japan)
Dokapon	Nicht bekannt	Asmik Ace	Nicht bekannt
Doraemon	Action	Epoch	Frühjahr (Japan)
Dungeon Dice Monsters	Rollenspiel	Konami	21. März (Japan)
Earthworm Jim	Action	Majesco	Juli (USA)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Pro Wrestling A	Wrestling	Spike	21. März (Japan)
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Fortress	Action	Majesco	Juli (USA)
F-18	Action	Majesco	Juli (USA)
F-Zero Advance	Rennspiel	Nintendo	Juli
Game Boy Wars Advance	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Get Backers	Nicht bekannt	Konami	26. April (Japan)
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	Mai (Japan)
Golf Master	Golf	Konami	21. März (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	Nicht bekannt
Hatena Satenda	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	Nicht bekannt
I'm an Airline Controller	Simulation	Tam	21. März (Japan)
Iridion 3D	Action	Majesco	Juli (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	Juli (USA)
J-League Soccer	Fußball	Konami	21. März (Japan)
Kaburimono Mahjong	Brettspiel	Konami	März (Japan)
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Konami	Juli
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	Nicht bekannt
Mail de Cute	Adventure	Konami	März (Japan)
Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	Juli
Mario Kart Advance	Rennspiel	Nintendo	Juli
Matt Hoffman BMX	Trendsportsimulation	Activision	Nicht bekannt
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	Juli (USA)
Momotarou Festival	Nicht bekannt	Hudson	21. März (Japan)
Monster Farm Mania	Nicht bekannt	Tecmo	Nicht bekannt
Monster Guardians	Rollenspiel	Konami	21. März (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	nicht bekannt
Mr. Driller 2	Geschicklichkeit	Namco	21. März (Japan)
Napoleon	Strategie	Nintendo	21. März (Japan)
Paintball	Action	Majesco	Juli (USA)
Pinobee: Quest of Heart	Jump & Run	Hudson	Juli
Pitfall	Action	Majesco	Juli (USA)
Power Pro Kun Pocket 3	Sportspiel	Konami	21. März (Japan)
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X	Nicht bekannt	Jordan	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	Frühjahr (Japan)
Rocket Power	Nicht bekannt	THQ	Nicht bekannt
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	Nicht bekannt
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	Ende November
Shaun Palmer Snowboarding	Snowboarding	Activision	Nicht bekannt
Silent Hill	Adventure	Konami	21.März (Japan)
Sonic the Hedgehog Advance	Action	Sega	Nicht bekannt
Space Hexcite	Nicht bekannt	Jordan	27. April (Japan)
Spider Man	Action	Activision	Nicht bekannt
SpongeBob Square Pants	Nicht bekannt	THQ	Ende November
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	Nicht bekannt
Super Black Bass Fishing	Simulation	Star Fish	Frühjahr (Japan)
Sutakomi	Simulation	Konami	März (Japan)
Tactics Ogre Gaiden	Strategie	Nintendo	Nicht bekannt
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	Anfang November
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	Nicht bekannt
Tony Hawk's Pro Skater	Skateboarding	Activision	Nicht bekannt
Tweety's Hearty Party	Action	Kemco	21. März (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	Frühjahr (Japan)
Wai Wai Racing	Rennspiel	Konami	21. März (Japan)
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	Nicht bekannt
Winning Post	Simulation	KOEI	21.März (Japan)
X-Men	Action	Activision	Nicht bekannt
Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	Frühjahr (Japan)

gameplay THE GATEWAY TO GAMES präsentiert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color)

	Monat		
1.	(1)	**Zelda: Majora's Mask**	**4**
2.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	27
3.	(9)	Mario Party 2	4
4.	(10)	Banjo-Kazooie	27
5.	(WE)	T. Hawk's Skateboarding	9
6.	(4)	Pokémon Stadium	12
7.	(8)	Mario Tennis	4
8.	(12)	Super Smash Brothers	13
9.	(3)	Perfect Dark	8
10.	(WE)	WWF No Mercy	2
11.	(5)	Pokémon Snap	6
12.	(11)	Mario Kart 64	11
13.	(7)	Donkey Kong 64	15
14.	(14)	Turok 2	21
15.	(WE)	SW: Rogue Squadron	8

Genau wie in den Top 40 der besten N64-Spiele aller Zeiten sind auch in den Lesercharts die beiden Zelda-Teile auf den ersten beiden Plätzen. In den Lesercharts hat allerdings der zweite Teil die Nase vorn. Mario Party 2 hat einen gewaltigen Sprung auf Rang 3 geschafft und auch Oldie Banjo-Kazooie ist noch einmal in eurer Gunst gestiegen. Tony Hawk's Skateboarding ist diesen Monat der höchste Wiedereinsteiger in den Lesercharts.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color)

	Monat		
1.	(5)	**Pokémon Pinball (GBC)**	**5**
2.	(1)	Zelda: Majora's Mask	3
3.	(6)	Pokémon Gelb (GB)	9
4.	(3)	Pokémon Trading Card Game (GB)	3
5.	(NEU)	Pokémon Puzzle League	1
6.	(WE)	Mickey's Speedway USA	3
7.	(4)	Pokémon Rot/Blau (GB)	12
8.	(NEU)	Buzz Lightyear Star Co. (GBC)	1
9.	(2)	Die Welt ist nicht genug	3
10.	(WE)	Moorhuhnjagd (GBC)	3
11.	(NEU)	Schlümpfe: Großes Ab. (GBC)	1
12.	(WE)	Int. Track & Field Summer G.	4
13.	(15)	WWF No Mercy	3
14.	(WE)	Pokémon Stadium	9
15.	(15)	WWF No Mercy	3

Pokémon Pinball hat's geschafft! Der GBC-Titel konnte sich diesen Monat den ersten Platz sichern. Selbst Link konnte dagegen nichts ausrichten, für Zelda: Majora's Mask bleibt aber immerhin Platz 2. Die folgenden Ränge 3-5 befinden sich fest in Pokémon-Hand, wobei Pokémon Puzzle League einen gelungenen Einstand in den Verkaufscharts feiern kann. Gleich sieben Ränge büßte James Bond ein, Die Welt ist nicht genug steht derzeit nur noch auf Platz 9.

Bestseller

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

Bestseller Japan

1.	(3)	**Pokémon Crystal (GB)**	**3**
2.	(2)	Yuugioh Dual Monsters IV (GB)	3
3.	(1)	Donkey Kong 2001 (GB)	2
4.	(NEU)	Pokémon Stadium Gold/Silber	1
5.	(NEU)	Pocket King (GB)	1

Bestseller USA

1.	(1)	**Pokémon Gold/Silver (GB)**	**4**
2.	(WE)	Donkey Kong 64	8
3.	(3)	Zelda: Majora's Mask	4
4.	(NEU)	Mario Tennis (GBC)	1
5.	(WE)	Super Smash Brothers	14

Nach einem zwischenzeitlichen Tief haben es die brandneuen Pokémon in Japan wieder an die Spitze der Tabelle geschafft. Sie haben den Platz mit Donkey Kong getauscht, der Affe ist auf Platz 3 abgerutscht. Das in Deutschland unter dem Namen Pokémon Stadium 2 bekannte N64-Spektakel steigt neu auf Platz 4 ein. In den USA konnten die Pokémon der Gold/Silver-Version ihren Spitzenplatz verteidigen. Donkey Kong 64 ist als bester Wiedereinsteiger gleich bis Platz 2 geklettert. Bester Neueinsteiger ist Mario Tennis für den Game Boy Color, der Titel hat es bis auf Rang 4 geschafft.

MOST WANTED

1.	(2)	**Mario Party 3**	**6**
2.	(10)	Conker's Bad Fur Day	23
3.	(1)	Banjo-Tooie	29
4.	(4)	Pokémon Gold/Silber (GB)	13
5.	(5)	Pokémon Stadium 2	2
6.	(WE)	Kirby 64	8
7.	(6)	Hey You, Pikachu!	7
8.	(14)	Indiana Jones and the I. M.	4
9.	(NEU)	Paper Mario	1
10.	(13)	Mega Man 64	3

Zum ersten Mal hat der dritte Teil der Mario-Party-Serie den Platz an der Sonne erklommen. Einen gewaltigen Satz nach vorne hat auch Conker's Bad Fur Day gemacht. Banjo-Tooie dagegen muss sich mit dem dritten Rang zufrieden geben. Höchster Wiedereinsteiger ist Kirby 64 auf Platz 6.

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Wer steckt hinter der N-Zone? Hier stellen wir euch die Leute hinter der N-Zone vor:

Hans Ippisch, 30 *Redaktionsdirektor*
Wartet ungeduldig auf die Game-Boy-Advance-Exemplare aus Japan. Bis dahin verkürzt er sich die Wartezeit in den riesigen Welten von *Banjo-Tooie* oder auf der Jagd nach Blubella.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Wacht neuerdings nachts schweißgebadet aus Albträumen auf. Ihm geht eine Frage nicht mehr aus dem Kopf: Warum zur Hölle gibt es bei *Conker's Bad Fur Day* einen Charakter namens Quentin?

Matthias Glaser, 34 *Redakteur*
Nicht nur das Pokémon-Fieber hatte ihn gepackt! Nach überstandener Krankheit macht sich Matthias nun daran, auch bei *Pokémon Gold/Silber* alle 100 neuen Exemplare zu schnappen.

Jean-Reiner Jung, 29 *Redakteur*
Bricht bei *Little Mermaid II Pinball Frenzy* sämtliche Punkterekorde. Kein Wunder: Das Nordlicht hat auf seinen langen Bahnfahrten in die Heimat auch wahrlich genug Zeit zum Üben.

Ahmet Iscitürk, 28 *Volontär*
Bildet mit Jens seit neuestem ein Dream Team auf dem *Mario Tennis*-Court. Hat außerdem eine stattliche Sammlung exotischer Handhelds, die sich mittlerweile auf seinem Schreibtisch stapeln.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Musste sich Ahmet nach diversen Runden *Mario Kart 64* geschlagen geben und wartet nun sehnsüchtig auf die GBA-Version, um seine Fahrkünste zu verbessern und Vergeltung zu üben.

Alexandra Böhm, 25 *Senior Designer*
Allzeit bereit! Diese Weisheit nimmt sich Alexandra fast jedes Wochenende zu Herzen, wenn sie mal wieder mit „ihren" Kids ins Pfadfinder-Zeltlager fährt. Flöhehüten ist leichter.

Christian Harnoth, 29 *Senior Designer*
Bereitet sich bereits seelisch auf seinen 30. Geburtstag im April vor. Fühlt sich aber trotzdem noch nicht zu alt für das tolle N64-Abenteuer *Indiana Jones and the Infernal Machine*.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Conker's Bad Fur Day (N64)
2. Mario Tennis (N64)
3. Banjo-Tooie (N64)
4. Pokémon Gold/Silber (GBC)
5. Indiana Jones and the Infernal Machine (N64)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiele des Monats

Game Boy Color

Pokémon Gold/Silber Seite 46

Mit Pokémon Gold/Silber eröffnet Nintendo im April die Jagd auf Laschoking und Co.! Neben neuen Pokémon sind auch neue Evolutionsstufen für die alten Pokémon auf dem Modul versteckt. Den Spielverlauf erlebt ihr diesmal in Echtzeit, so dass bestimmte Pokémon nur zu einer bestimmten Tageszeit auftauchen. Unser Experte Matthias bringt euch alle Neuheiten ab Seite 46 näher.

Nintendo 64

Banjo-Tooie Seite 30

Lange Zeit beherrschte der Nachfolger von Banjo-Kazooie die Most-Wanted-Charts. Nun ist es endlich so weit: Der Bär und die Möwe sind zurück! Mit witzigen neuen Einfällen, neuen abgedrehten Charakteren und neuen Verwandlungsstufen kann dieses Spiel begeistern. Ob der zweite Teil mit dem genialen Vorgänger mithalten kann, lest ihr auf Seite 30.

Alle Tests im Überblick

Game Boy Color

Dukes of Hazzard 55
Disney's Ein Königreich für ein Lama 55
Disney's Little Mermaid II Pinball Frenzy 55
Mickey's Speedway USA 50
Pocket Soccer 55
Pokémon Gold/Silber 46

Nintendo 64

Banjo-Tooie 30
Conker's Bad Fur Day 34
Indiana Jones and the Infernal Machine 45

MAYAOS-KICKBALL Bringt die meisten Eier ins eigene Tor.

ZÜNDKAPSEL Jetzt sprengen wir uns durch die Westernwelt.

LEBLOS Iiieekk! Ein toter König!

BANJO-TOOIE

N-ZONE HIT

Die Hexenjagd ist eröffnet! Drei Monate nach unserem Import-Test haben Banjo und Kazooie nun Deutsch gelernt.

Genre
Action-Adventure
Spieler
1-4
Hersteller
Rare
Internet
www.banjo-tooie.com

Gerade eben noch renne ich mit meinem tierischen Gespann durch die Mayaos-Welt, hüpfe über Abgründe und lasse Kazooie auf die Feinde einpicken. Dann betrete ich den Mayaos-Tempel. Sofort schwenkt die Kameraperspektive um und ich betrachte das Geschehen durch Banjos Augen. Vor mir ein riesiges Labyrinth und in den Armen des Bären ein voll durchgeladener Vogel, der jederzeit bereit ist, den Feinden mit explosiven Eiern eins vor den Latz zu ballern. Wie man merkt, ist *Banjo-Tooie* um einiges durchgeknallter als sein Vorgänger. Und wie zuvor spendiert uns Nintendo eine hochwertig eingedeutschte Fassung. Mit der beseitigten Sprachbarriere kommen jetzt auch des Englischen unkundige Spieler in den vollen Genuss des ultimativen Knuddel-Jump&Runs. Auf die Story und die Charaktere sind wir ja bereits beim Importtest eingegangen. Dennoch sei noch einmal erwähnt, dass Bär Banjo und seine gefiederte Freundin Kazooie es erneut mit der

MENSCHEN, TIERE, SENSATIONEN „Als Nächstes sehen Sie einen Bären, der auf dem Drahtseil eine Möwe dressiert."

AUDIENZ IM ZAUBER-WIGWAM Humba Wumba hat alles für eine ihrer merkwürdigen Verwandlungen vorbereitet.

RACHE Gruntildas grünhäutiger Diener ist der erste heftigere Gegner im Spiel.

PASSIERSCHEIN, BITTE! Der Wächter zum Tempel des großen Rätselmeisters Puzzello gibt sich von seiner bescheidenen Seite.

FLOTTER DREIER Mit Mumbo Jumbo in der Gruppe ist es in Banjos Rucksack enger als in unserem Redaktionsbüro.

bösen Hexe Gruntilda zu tun haben, die dem Duo nach dem Ende des ersten Teils ewige Rache geschworen hat. Der Maulwurf Bottles bekommt ihren Zorn als Erster zu spüren und fällt einem handgemachten Feuerball zum Opfer. Im Laufe des Spiels steht nun nicht nur die Wiederbelebung des neckischen Erdschauflers an, sondern es gilt auch, den Plan der Hexe zu vereiteln, der Heimatinsel die Lebensenergie abzusaugen.

Gewohnter Beginn

Bevor Banjo und Kazooie den Kampf aufnehmen können, geht es erst einmal über den Trainingsparcours aus *Banjo-Kazooie*. Allerdings ist dieser unter neuer Leitung: Durch das Ableben eures Trainers Bottles hat sein Bruder Jamjars das Kommando übernommen und bringt euch mit zackigem Drill Spezialmanöver für Fortgeschrittene bei. Schnell merkt man, dass die Basismanöver aus dem ersten Teil übernommen wurden, aber durch kleinere Abwandlungen neue Bewegungen hinzugekommen sind. Bevor man die Talente des Zweiergespanns im freien Feld in die Alltagsanwendung übernimmt, steht jedoch der erste Endgegner im Weg. Gruntildas grünleibiger Diener versperrt euch den Weg zur Oberwelt und ihr dürft unter Beweis stellen, ob ihr den Ausführungen Jamjars Beachtung geschenkt habt. Ist dieser erledigt, erstreckt sich vor euch das Hexoland, das nicht nur die recht gut versteckten Zugänge zu acht gi-

INFO

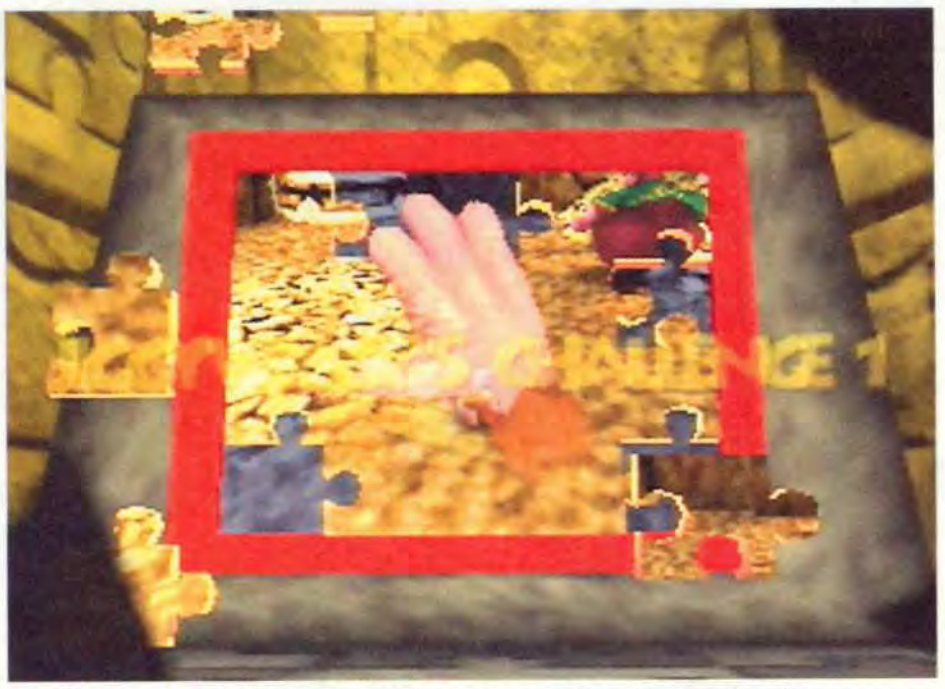
Hat leider nicht geklappt

Skurrilität am Rande: Bereits vor der Veröffentlichung des englischen Moduls entbrannte eine heftige Diskussion in den Banjo-Kazooie-Fankreisen. Eines der hartnäckigsten Gerüchte war die Behauptung, dass es die Möglichkeit geben sollte, den ersten Teil auf die Fortsetzung aufstecken zu können und somit bei Banjo-Kazooie neue Ebenen zu entdecken. Erst mit dem Erscheinen der US-Version wurde klar, dass Banjo-Tooie dieses Feature nicht hat und ein ganz normales Modul ist.

WUNSCHTRAUM? Nein, das wäre wirklich zu viel gewesen.

Haben wollen?
Kriegen können:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

EXTREM FRECHER VOGEL Kazooie schummelt beim Pokern ohne Ende und macht sich auch noch über seine Mitspieler lustig.



PUZZLE-ALARM Wer in Meister Puzzellos Tempel seine grauen Zellen anstrengt, kann neue Welten betreten.

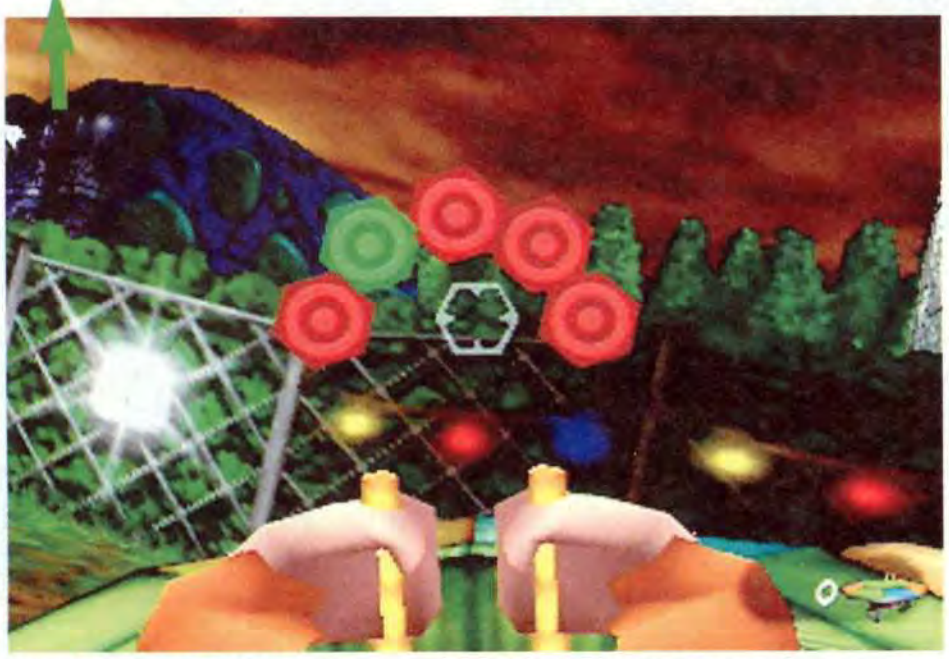
gantischen Welten beherbergt, sondern auch die Grundstöcke für einen ganzen Batzen Nebenplots legt, die neben der Haupthandlung mit Belohnungen locken. So kehren unsere Helden beispielsweise ins von den Hexen zerstörte Dorf der Jinjos ein.

NA SIEHSTE Freier Eintritt für den Bären und die Möwe.

Verwandlungskünstler und Multitalent

Hier bekommt man den Auftrag, die über sämtliche Welten verstreuten Einwohner zu finden, und wird bei Erfolg mit Mini-Spielen belohnt, die für bis zu vier Spieler gleichzeitig ausgelegt sind. Außerdem macht man die Bekanntschaft mit dem Oberpuzzler Meister Puzzello. Jener ist letztendlich für die Öffnung der Welttore zuständig und gewährt euch nur dann Zugriff auf spätere Levels, wenn ihr ihm genügend Puzzleteile bringt. Im Anschluss muss dann noch unter Zeitdruck ein bewegtes Legebildchen zusammengesetzt werden. Es liegen also einige Hindernisse im Weg, bis man endlich Zugriff auf alle acht Welten hat. Diese belohnen euch dann aber mit frischen Themen und eigenwilligen Feinden. Hier steht dann zum ersten Mal auch als dritter Charakter der Voodoo-Priester Mumbo Jumbo zur Verfügung. Wo der Bär Banjo oder die Möwe Kazooie nicht mehr weiterkommen, kann der Zauberer durch ein kleines Ritual Hindernisse aus dem Weg räumen oder Gegenstände zum Leben erwecken, die dann den Weg freimachen. Wenn das auch nicht hilft, nützt vielleicht ein Besuch bei der in jeder Welt ansässigen Indianer-Schamanin Humba Wumba. Mit ihren Fähigkeiten verwandelt sie Banjo in die merkwürdigsten Daseinsformen. So gelangt man als Steinwesen in die ehrenvolle Riege der Teilnehmer am Mayaos-Steinball-Turnier und darf dort um wertvolle Puzzleteile kicken. Die deutsche Version glänzt mit guten Wortwitzen, die kaum etwas von der Schlagfertigkeit und Selbstironie der Originalfassung eingebüßt haben. Besonders die vorlauten Sprüche unseres Redaktionslieblings Kazooie geben Anlass für so manchen Schenkelklopfer. *Banjo-Tooie* ist genau das Richtige für Leute, die mit dem schnodderigen Humor von *Conker's Bad Fur Day* nichts anfangen können und auf Rare-Spiele des klassisches Typs stehen.

Jean-Reiner Jung



BRACHIALGEWALT Mit einem gezielten Schuss aus der Riesenkanone geht das verschlossene Gartentor bestimmt auf.

MEINE MEINUNG!

Die deutsche Version ist der englischen Originalfassung absolut ebenbürtig und bietet putzige Jump&Run-Unterhaltung allererster Kajüte. Auch wenn man anfangs von dem gigantischen Ausmaß des Spiels fast erschlagen wird, so sammelt es nach kurzer Einspielzeit durch das fantastische Konzept und die großartige Abwechslung jede Menge Bonuspunkte.

Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ***Banjo-Tooie***
System: ***Nintendo 64***
Genre: ***Action-Adventure***
Spieler: ***1-4***
Save Game: ***Batterie***
Rumble-Pak-Unterstützung: ***Ja***
Expansion-Pak-Unterstützung: ***Nein***
Levels: ***8 Welten***
Preis: ***DM 149,95***
Datenträger: ***256-MBit-Modul***
Hersteller: ***Nintendo***
Entwickler: ***Rare***
Sprache: ***Deutsch***
Schwierigkeitsgrad: ***Mittel***
Veröffentlichung: ***April 2001***

Grafik: ***83%***
Sound: ***79%***
Dauerspaß: ***90%***

Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: Trotz der alten Spiel-Engine trumpft Rare erneut mit einem Spaßgaranten auf, der dem Nintendo-Stammentwicklerhaus angemessen ist. Da steppt der Bär!

INFO

Banjo-Tooie vs. Banjo-Kazooie

Wie schneidet das neue Banjo-Tooie im Direktvergleich mit dem hervorragenden Banjo-Kazooie ab?

	Banjo-Kazooie	Banjo-Tooie
Spielbare Charaktere	2	3
Levels	9 Welten + 1 Oberwelt	8 Welten + 1 Oberwelt
Levelgröße	Groß	Riesig
Spezialmanöver	15	40
Grafikaufbau	Flüssig	Ruckelig
Mehrspielermodus	Nein	Ja
Fazit	Immer noch ein zeitloser Klassiker, der zeigt, warum Rare Nintendos Leib-und-Magen-Entwickler ist.	Größer, besser, schöner, abgedrehter! Allerdings geht der Umfang zulasten der Grafik.

DIE JAGD GEHT WEITER, ...

MOORHUHN™ 2

...ÜBERALL!!!

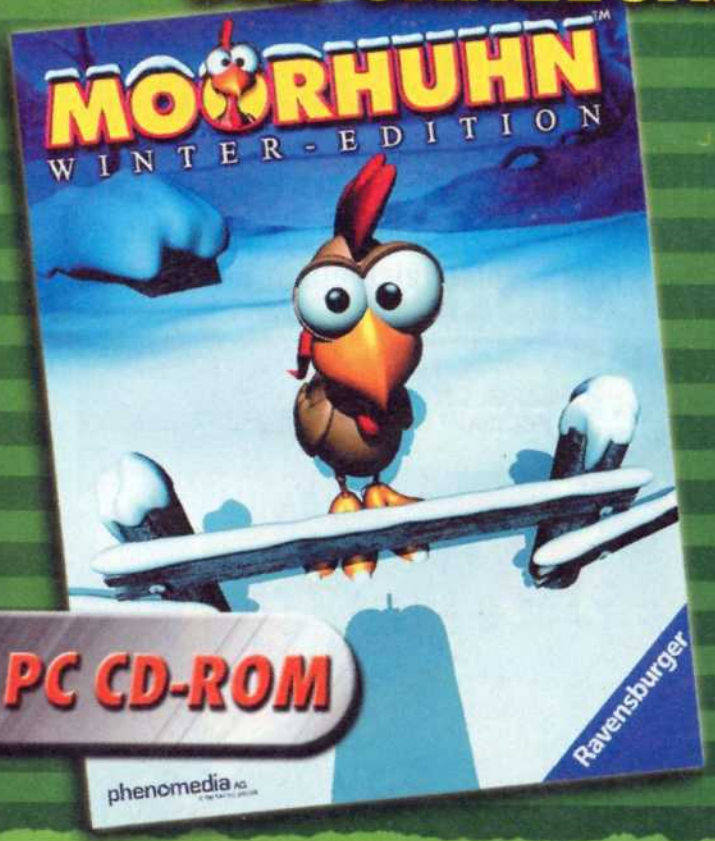
FEATURES

- Optionsmenü
- Highscoreliste
- Speicherfunktion
- MOORHUHN 2 – Original
- Mini-Game "Hau das Huhn"
- Mini-Game "Die Moorballons"
- Mini-Game "Spinnen spinnen"

name: MOORHUHN
distance: 34 yds
TERMINATE

Jetzt auch für den GAME BOY COLOR

JAGDSAISON IST DAS GANZE JAHR!



AB SOFORT FÜR DEN PC:
Die Winter-Edition des absoluten Kultspiels – mit komplett neuer Grafik, neuen Landschaften, Schneetreiben, vielen neuen Bonusobjekten und unzähligen versteckten Extras!

© 2001Phenomedia AG / Lizenz: RTV Family Entertainment AG.
NINTENDO ®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR and Nintendo are Trademarks of NINTENDO OF AMERICA INC.
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Gute Idee.

Ravensburger

ELEKTRISIEREND Beim packenden Duell mit dem Terminator-Verschnitt hilft euch Franky, die freundliche Heugabel.

ABGEBLOCKT Bei schlechtem Timing wird Conker schlichtweg platt gemacht. Beim Käsetransport ist Eile geboten.

CONKER'S BAD FUR DAY

NIEDLICH? Der rotzfreche Rüpel hat es faustdick hinter den flauschigen Ohren.

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.conker.com

Ein Jump & Run, das mehr Gewalt und Flüche bietet als ein Streifen von Quentin Tarantino? Rare macht es mit diesem etwas anderen Plattformer möglich!

Da waren sie wieder, die drei Probleme: keine Kohle, stinkbesoffen und eine verärgerte Ehefrau, die zu Hause wartet. Unter diesen Bedingungen macht sich das Eichhörnchen Conker mit reichlich Restalkohol im Blut auf den Weg, um von seiner verrauchten Stammkneipe nach Haus zu wanken. Während der Rüpel erste Hilfe und Alka-Seltzer bei der ebenfalls alkoholisierten Vogelscheuche Birdy erhält, schmiedet zeitgleich der tyrannische Panther-King zusammen mit seinen geistig beschränkten Untertanen in seinem Schloss finstre Pläne.

Lernfähiger Sexist

Und während der fiese Panther die Entführung von Conkers Frau Berri anordnet, um sie als Tischbein zu missbrauchen, trifft das inzwischen ausgenüchterte Eichhörnchen auf seiner Odyssee zahlreiche skurrile Gestalten, die ihn um obskure Gefälligkeiten bitten. Wo man bei „normalen“ Jump & Runs mit glitzernden Kristallen, Schlüsseln oder Puzzleteilen belohnt wird, zählt bei *Conker's BFD* nur eins: Bargeld! So entführt der Protagonist gegen Bares beispielweise einen Bienenstock

N-ZONE HIT

SO EIN MIST! Dieser Kothaufen stinkt zum Himmel.

SEXUAL HEALING Dank Conker ist das Thema „Blumen und Bienen“ um ein Kapitel reicher.

OLÉ! Auf dem Rücken des wilden Stiers zwingt man die verfressenen Kühe vom saftigen Grün zum nahen Wassertrog.

SNACK Bei eurem riesigen Begleiter gelten die beschränkten Urzeitmenschen als echte Leckerbissen. Mahlzeit!

aus den Fängen kleptomanischer Wespen oder bewahrt die mit Minderwertigkeitskomplexen behaftete Heugabel Franky vor dem Freitod. An besonders kniffligen Stellen sind Symbole verteilt, an denen der Antiheld neue Fähigkeiten (Tauchen, Bullenreiten, Messerwerfen) lernen und einsetzen kann. Den Großteil seines langen Heimweges legt Conker jedoch im klassischen Jump&Run-Stil zurück. Da wird sich über gähnende Abgründe von Seil zu Seil gehangelt, riesigen Stahlblöcken ausgewichen oder von Plattform zu Plattform gehüpft, um entlegene Hebel zu betätigen. Auch das Bewegen von Gegenständen und das eine oder andere Schalterrätsel warten auf den rabiaten Racker.

Geldgeil und verdorben

Schon beim Vorspann zu Rares neuestem Machwerk wird schnell deutlich, dass es sich bei *Conker's Bad Fur Day* nicht um ein Jump & Run im kindlichen Knuddellook handelt. Statt quietschbunter Levels mit gut gelaunten Gesellen erwarten euch seltsame Locations, gefräßige Kothaufen mit

INFO

Mehrspieler-Gemetzel

Dass Conker's BFD kein gewöhnliches Jump & Run ist, wird auch bei den Mehrspielermodi deutlich. Die Auswahl würde jedem Ego-Shooter zur Ehre gereichen. Im Modus „Beach" müsst ihr euch als gestrandete Einwandererfamilie zum verabredeten Schleppertreffpunkt schleichen, ohne in den Kugelhagel der in der Festung lauernden „Tediz" zu geraten. Im „Raptor"-Modus geht es darum, als Urzeitmensch Dino-Eier einzusacken. Dummerweise steuert der Gegenspieler die gefräßigen Raptoren. Bei „War" ist der Name Programm: Nehmt die feindliche Basis ein, bevor euch die Gegenseite mit Senfgas eliminiert. Während man beim „Heist"-Modus gestohlenes Geld gegen die Mitspieler verteidigen und ins eigene Lager befördern muss, geht es bei „Tank" darum, einen Chemiekanister einzuladen und die anderen Panzer schrottreif zu schießen. Neben dem traditionellen „Death Match" gibt es einen „Race"-Modus, bei dem Rennspielfans auf ihre Kosten kommen.

BEACH Die illegalen Einwanderer werden am Strand schon sehnsüchtig erwartet.

RAPTOR Gegen die Raptoren haben die Urzeitmenschen einen schweren Stand.

TANK Bei den turbulenten Panzerschlachten ist Blechschaden vorprogrammiert.

FAIRPLAY GAMES

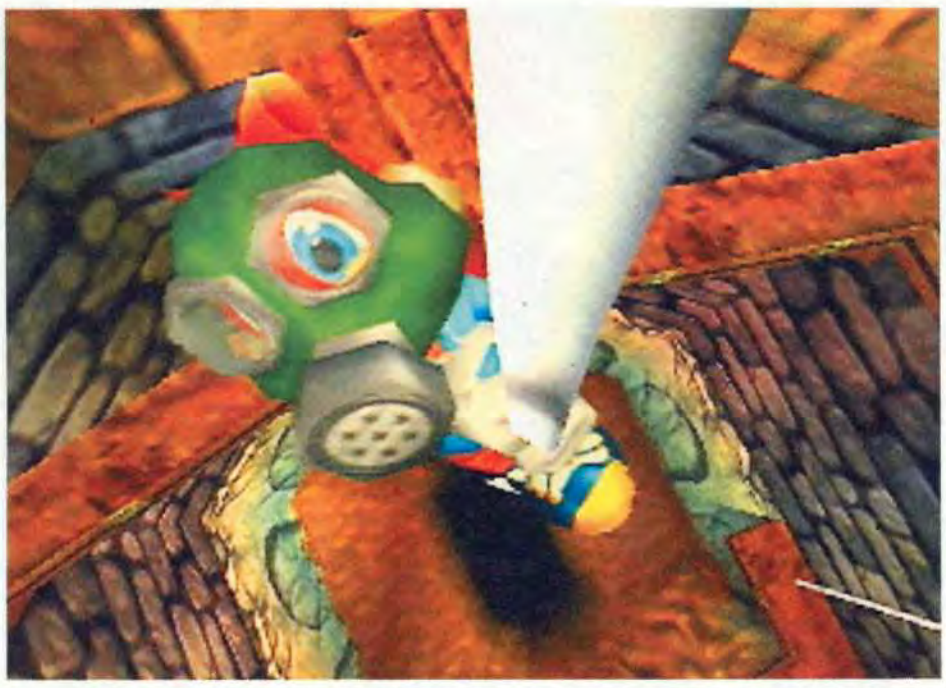
Der Versand aus Sachsen · The World Of Pure Gameplay

IHR HÄNDLER FÜR:

▪ Nintendo 64/ Game Boy/ Color ▪ Sony Playstation ▪ Sega Dreamcast ▪ PC CD- ROM
▪ PC- Lernprogramme ▪ PC-Kindersoftware ▪ DVD-Filme (auf Anfrage) ▪ Zubehör

Tel.: 034204/ 37 842 · Fax: 034204/ 37 843

CONKER'S BAD FUR DAY

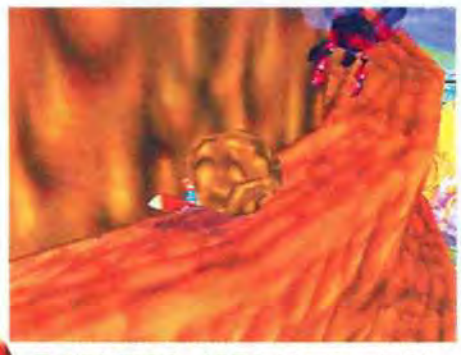


ABGEHANGEN Die Kletterpartie im Abwasserkanal ist kein Zuckerschlecken. Eine ABC-Schutzmaske ist daher Pflicht.

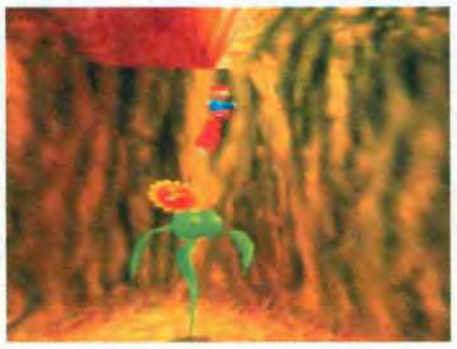
FLAMBIERT Der rabiate Rotzlöffel mag lästige Fledermäuse am liebsten gut durchgebraten – mit dem Flammenwerfer kein Problem!

klassischer Gesangsausbildung, sexuell frustrierte Bienen, nahkampferprobte Teddy-Veteranen und ein mieser Tyrann mit einem Trinkproblem. Die verschiedenen Welten strotzen nur so vor abgedrehten Ideen. Die gute Grafik (ohne Expansion-Pak-Unterstützung!) wird vom genialen Sound noch übertroffen. Neben der tollen Musikuntermalung glänzt das Modul mit massig Sprachausgabe, wobei viele Charaktere im eigenen Akzent parlieren. Derbe Flüche, sexistische Sprüche und Verbalinjurien bestimmen die witzige Konversation. Garniert wird das Ganze mit zahlreichen Anspielungen auf bekannte Filme. So werden Kinohits wie *Terminator*, *Der weiße Hai* oder *Der Soldat James Ryan* genüsslich durch den Kakao gezogen.

Jens Quentin

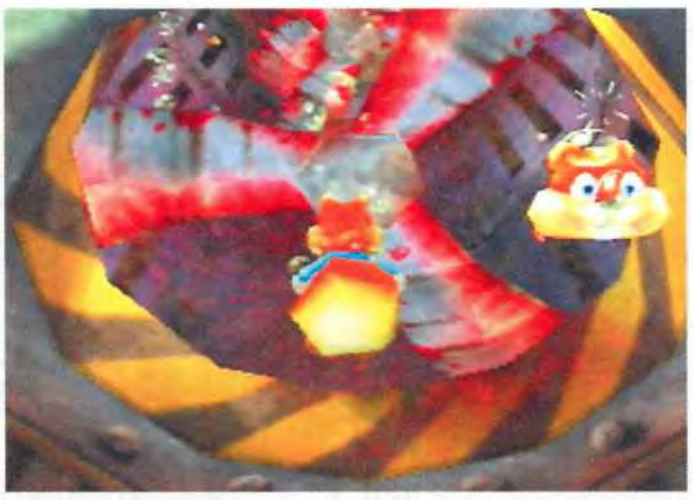


SCHEISS-JOB! Als Aushilfs-Mistkäfer hat man's schwer.



BOUNCE! Diese Plattform ist ganz nach Conkers Geschmack.

GELDGEIL Tipps von der stets dichten Vogelscheuche Birdy gibt es nur gegen Bares.



ABGETAUCHT Passt Conker unter Wasser nicht auf, wird er zur gespaltenen Persönlichkeit.

IM VERGLEICH

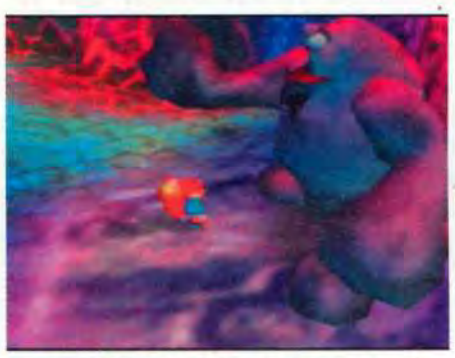
1. Donkey Kong 64	Nintendo	95%
2. Rayman 2	Ubi Soft	94%
3. Banjo-Tooie	Nintendo/Rare	89%
4. Conker's Bad Fur Day	THQ	89%
5. Earthworm Jim 3D	Virgin Interactive	79%

Bezüglich der abgedrehten Ideen lässt sich der neueste Rare-Streich noch am ehesten mit dem aberwitzigen Earthworm Jim 3D vergleichen. Aufgrund der hochkarätigen Konkurrenz bleibt Conker ein Platz an der Sonne verwehrt. Donkey Kong 64 und Rayman 2 sind zwar braver und nicht halb so witzig, haben in Sachen Gameplay aber mehr Abwechslung und Innovation zu bieten.

MEINE MEINUNG!

Achtung, derber Humor! Wer Gags am Rande des guten Geschmacks mag, wird mit einem Jump & Run belohnt, das aus Gameplay-Sicht zwar Standardkost bietet, in Sachen Atmosphäre und Witz aber brilliert. Für alle, die friedvolle Hüpfspiele in bunten Bonbonfarben satt haben, ist dieser Titel Pflicht. Die zahlreichen Mehrspielermodi runden das rüde Spielvergnügen ab. Insgesamt ein in jeder Hinsicht verdammt geiles Game! Doch Vorsicht: Nicht umsonst hat Conker's BFD eine USK-Freigabe ab 16. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



GESICHTSKONTROLLE Der Türsteher versteht keinen Spaß.

WAR Im Kriegsgetümmel werden keine Gefangenen gemacht.

ZENSUR Sogar die Fledermäuse fluchen, was das Zeug hält.

BEWERTUNG

Titel:.....Conker's Bad Fur Day
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Jump & Run
Spieler: 1-4
Save Game: .....Modulintern
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....11 Levels
Preis:.....DM 179,95
Datenträger: 512-MBit-Modul
Hersteller: .....THQ
Entwickler:.....Rare
Sprache: .....Englisch
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Veröffentlichung: .....13. April

Grafik: 82%
Sound: 91%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: 89%

Beurteilung: Genial-gewalttätiges Gag-Feuerwerk mit Geschmacklosigkeits-Garantie. Nichts für Zartbesaitete!

FLUTEN Die Boot-Tour lässt die Wildwasserbahn im Heidepark Soltau alt aussehen.

PEITSCH DICH DURCH! Mit der Bullenpeitsche kann man Abgründe überwinden.

NEUER LOOK Seit dem Abenteuer in Atlantis hat sich Sophia eine neue Frisur zugelegt.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

N-ZONE HIT

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	THQ
Internet	www.thq.de

Die Schaufel gezückt und losgebuddelt. Ende April wird das Geheimnis des Turmbaus von Babel auch auf dem deutschen Nintendo 64 gelöst.

Wenn das Abenteuer einen Namen hat, dann ist dieser bestimmt Indiana Jones. Wir schreiben das Jahr 1947: Der Zweite Weltkrieg ist vorbei und die Welt steht an der Schwelle zum Kalten Krieg. In dieser Epoche legt sich der draufgängerische Geschichtsforscher mit einem sowjetischen Ausgräber an, der das Mysterium einer babylonischen Maschine für kriegerische Zwecke missbrauchen will. Die Forschungsreise ist in typischer *Indiana Jones*-Manier lebensgefährlich und so wimmelt es in den 17 Levels von feindlichen Russen und wild gewordenen Eingeborenen, die uns im wahrsten Sinne des Wortes ans Leder wollen. Indy läuft und springt durch exotische Plätze wie Nepal, Babylon oder König Salomons Minen und muss nebenher knifflige Puzzles lösen. Meistens geht es darum, Gegenstand A einzusammeln und am Ort B zu benutzen. Im Gegensatz zur PC-Version braucht man sich auf dem N64 nicht durch das gesamte Inventory klicken, um beispielsweise das Feuerzeug griffbereit zu haben, sondern kann sich wie bei *Zelda* drei C-Knöpfe mit den wichtigsten Gegenständen belegen. Daneben wird typische Action-Adventure-Standardkost in Form von Kistenverschieben und Schalterdrücken geboten. Gute Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Handlung voran und spornen den Spieler an, die nächste Location aufzusuchen. Leider hat man die lokale Version nicht in deutscher Sprache synchronisiert, so dass Indy in seiner englischen Muttersprache auf Exkursion geht. Schade ist es trotzdem, da einige von Indys spitzfindigen Kommentaren nur Englisch-Cracks verständlich sein werden. Das Handbuch bietet aber für die ersten Stages gute Hilfestellungen.

Jean-Reiner Jung

ROTLICHTVIERTEL Jetzt bloß nicht vom Weg abkommen!

INDY-TOURS Der Jeep ist in der Wüste das beste Vehikel.

DR. HENRY JONES JUNIOR Seines Zeichens berühmter Archäologe und Beschaffer seltener Altertümer.

BEWERTUNG

Titel:	Indiana Jones
System:	Nintendo 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	17
Preis:	DM 139,95
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Factor 5
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	Ende April 2001

Grafik: 86%
Sound: 91%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: 88%

Beurteilung: *Kino-Ambiente mit ausgefeilten Puzzle- und Geschicklichkeitseinlagen. Indiana Jones ist ein N64-Action-Adventure der Spitzenklasse.*

MEINE MEINUNG!

Ich hätte meine NES-Spielesammlung dafür hergegeben, die deutsche Synchronstimme von Harrison Ford aus den Lautsprechern tönen zu hören. Jetzt kann ich meine alten Klassiker behalten und stattdessen den amerikanischen Indy beim Nuscheln zuhören. Abenteurer ohne Englischkenntnisse müssen daher leichte Abstriche machen. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

ARENA-KÄMPFE Jede der acht Arenen von Gold/Silber ist ganz individuell ausgestattet.

LABYRINTH Düstere, weitläufige Höhlenareale sind auch in den neuen Editionen sehr häufig.

LUGIA Das Vogel-Pokémon ist der Star der Silbernen Edition.

POKÉMON
GOLDENE/SILBERNE EDITION

N-ZONE HIT

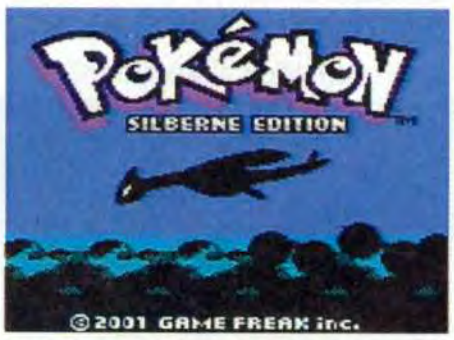
- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.com

Endlich, endlich ist es so weit: Die sehnlichst erwarteten, neuen Pokémon-GBC-Titel Gold und Silber gehen am 6. April nun auch in Deutschland an den Start. Wir nehmen für euch die neuen Spiele-Editionen unter die Lupe und empfehlen: Lasst euch diese genialen Pokémon-Knüller bloß nicht entgehen!

HO-OH In der Goldenen Edition spielt dieser Held die Hauptrolle.

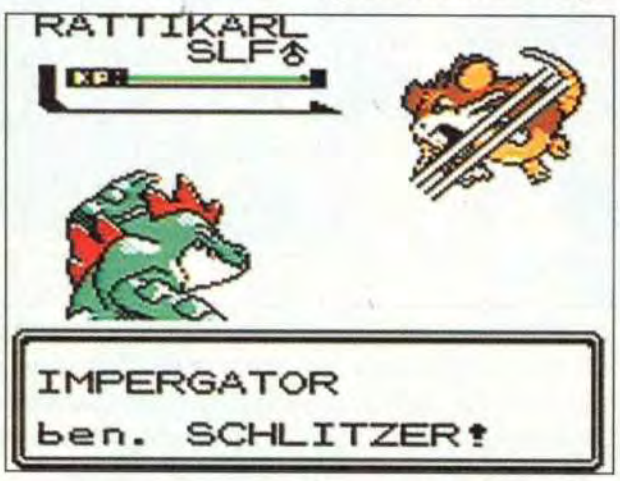
„Zzz ... Hm? Was? Du hast mich aufgeweckt. Kannst du mir sagen, wie spät es ist? ... Uah! Ich habe verschlafen!“ – So beginnt, nach einem kurzen Intro, die *Goldene* und *Silberne Edition* von Pokémon. Der Redner entpuppt sich bald als Professor Eich und gibt euch nun die bereits aus den Vorgängern bekannte Einführung in das Spiel. Allerdings werden schon dabei einige Neuerungen sichtbar: Als Pokémon wird während der Einführung diesmal statt Pikachu ein neues Pokémon, ein Marill, vorgestellt, und auch die anfänglichen Fragen des Professors, wie spät es ist, erhalten beizeiten ihren Sinn: Gleich beim ersten Gespräch mit eurer Mutter übergibt diese euch euren so genannten PokéCOM, ein unverzichtbares Item, an dem ihr zuallererst die Tageszeit einstellen müsst – denn diesmal läuft die Rollenspiel-Handlung in Echtzeit ab! Das bedeutet ganz konkret: Je nachdem, ob ihr ein Gebiet der Spielwelt morgens, tagsüber oder nachts durchquert, trefft ihr die verschiedenen wilden Pokémon-Arten in stark unterschiedlichen Häufigkeiten an. Ein marienkäferähnliches Ledyba erwischt ihr beispielsweise nur in der *Silbernen Edition* – und dort am ehesten frühmorgens. Nachts hingegen kommt diese Pokémon-Art überhaupt nicht vor, während dann das Terrain den eulenartigen Hoothoots gehört. Und auch in der *Goldenen Edition* gibt es vergleichbare zeitabhängige Häufigkeitsverteilungen der Poké-

HO-OH Beim Start zieht das Vogel-Pokémon luftig seine Bahn.



LUGIA Gleich zu Beginn wird Pokémon Lugia vorgestellt.

RÄTSEL Geheimnisvolle Türme und seltsame Gebäude laden zum Erforschen ein.



KRAFTPAKET Impergator, die letzte Evolution von Karnimani, ist äußerst machtvoll.

PKMN-CENTER Spiel und Tausch per Link-Kabel finden jetzt im ersten Stock statt.

MAMA HILFT Daheim erklärt Mutter die Echtzeit-Handlung.

NEUE STARS Überall trefft ihr bisher unbekannte Pokémon.

mon. Aber auch auf bevorstehende Kämpfe hat die Echtzeit ihren Einfluss: Einige Trainer und Wächter, die euch tagsüber anstandslos passieren lassen, geben euch beispielsweise nachts den Weg nicht ohne harten Pokémon-Kampf frei.

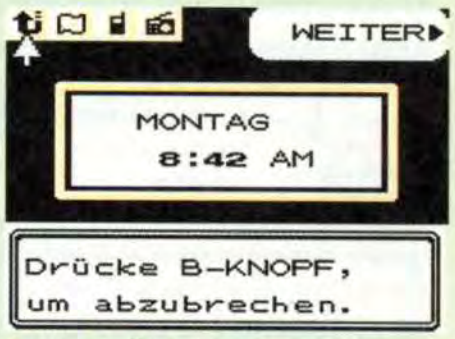
Neues am laufenden Meter

Äußerst interessant an den neuen Pokémon-Titeln ist darüber hinaus die Option, ab sofort Baby-Pokémon aus Eiern von passenden Pokémon-Eltern zu züchten: Als Erstes erhaltet ihr ein Togepi-Ei vom Pokémon-Forscher „Mr. Pokémon“, aus dem nach einigen Stunden in eurem Pokémon-Team (abhängig von euren zurückgelegten Schritten) ein quietschfideles Togepi schlüpft. Anschließend könnt ihr auch Pokémon-Elternpaare in der Pokémon-Pension unterhalb von Dukatia City abgeben, die mit etwas Glück schon bald ein eigenes Ei legen: Nicht mehr lange und ihr habt so neue Baby-Pokémon-Arten wie Elekid oder Pichu im Pokédex! Doch die Liste der Neuerungen und Veränderungen ist noch wesentlich länger: Mit dem PokéCOM bekommt ihr ein äußerst nützliches Reisezubehör an die Hand, das ihr nach und nach mit einer Landkarte, einem Radio-Modul, eurer Spielzeit-Uhr und einem In-Game-Handy erweitern könnt. Auch euer Item-Lagerungs-System für unterwegs

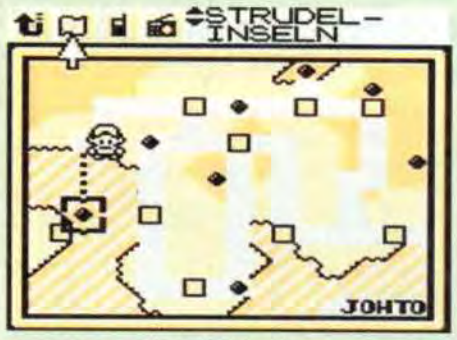
INFO

Was leistet der neue PokéCOM?

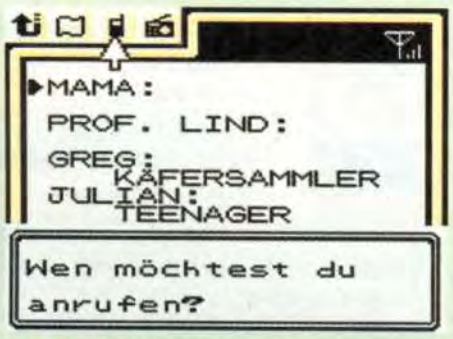
Erwartungsgemäß bieten die neuen Gold/Silber-Editionen von Pokémon gleich massenhaft Veränderungen und sinnvolle Neuerungen am laufenden Band. Ein besonders komfortables und hilfreiches neues Zubehör auf eurem Weg durch die Spielwelt ist jedoch der so genannte Pokémon COMPUTER oder kurz PokéCOM, den ihr gleich zu Spielbeginn von eurer Mutter erhaltet und der im Handlungsverlauf durch etliche Zusatzmodule für weitere Funktionen aufgerüstet wird. So ist anfangs im PokéCOM nur der jeweilige Wochentag und die Uhrzeit eures Echtzeit-Abenteuers zu erfahren (was entscheidend für die Fundorte einiger Pokémon ist). Bald könnt ihr aber auch spielintern per PokéCOM telefonieren, zum Beispiel mit eurer Mutter, Professor Eich oder anderen Trainern, mit denen ihr unterwegs Telefonnummern tauscht. Im Rahmen eurer Abenteuer-Reise erhaltet ihr beizeiten auch eine Landkarte der Spielwelt, die gleichfalls in eurem PokéCOM abgelegt wird und euch von nun an stets euren Aufenthaltsort anzeigt. Dadurch wird euch die Orientierung in der deutlich gewachsenen Spielwelt ordentlich erleichtert. Und zu guter Letzt könnt ihr im Radioturm von Dukatia City noch ein kostenloses Radio-Modul für euren PokéCOM gewinnen, mit dem ihr drei verschiedene In-Game-Hörfunk-Programme empfangen könnt, die ab und zu sehr wichtige Infos zum Spielverlauf senden.



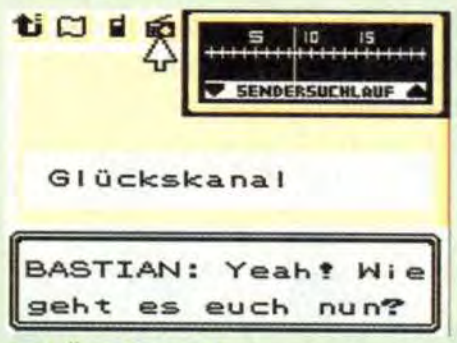
WIE SPÄT? Die genaue Uhrzeit ruft ihr im PokéCOM ab.



WO LANG? Mit dieser Landkarte bleibt ihr immer auf Kurs.

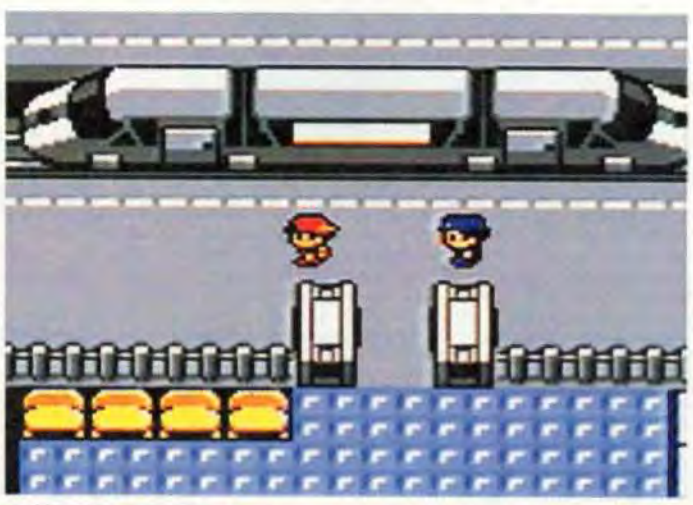


HALLO? Auch ein Handy ist integriert: Ihr bleibt erreichbar.



GLÜCKSKANAL Per Radio-Modul empfangt ihr 3 Programme.

SPIELFIGUR In eurem Figuren-Menü ist fast alles beim Alten, nur die Optik wurde etwas verändert.



FREIE BAHN! Auf eurem Weg durch das Spiel kommen neue Transportmittel zum Einsatz.

DER NINTENDO PROFI !!!!
GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Versand & Laden
ESSEN
Rüttenscheider
Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen
PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Deutsche Texte
BOND is back !!!
The World is not Enough dt. 119,90
Bear & Bird are Back!
Banjo Tooie dt. 139,90
Conkers Bad F.D. PAL uncut
Rechtzeitig bestellen-Begrenzte Stückzahl für Europa
IndianaJones dt. 119,90
S.W.B.Naboo dt. 119,90
Aidyn Chronicles dt. 129,90
ZELDA2 Majoras MASK dt. 139,90
Mickey Speedway USA dt. 119,90
WWF NO MERCY dt. 119,90
Pokemon gold/silber (GB) je. 89,90
alle Spiele inkl.praktischer Spielebox
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten

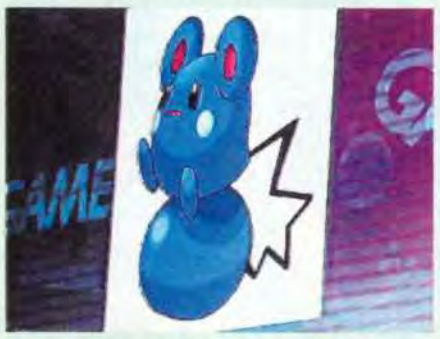
INFO

Brandneue Pokémon in Japan vorgestellt

Tolle News aus Japan: Auch auf dem Game Boy Advance werden versierte Pokemon-Trainer in nicht allzu ferner Zukunft ihrem Sammel-Trieb frönen können. Zwar dürfen wir nicht vor 2002 mit dem Release von Pokemon Advance rechnen, aber dafür versprechen schon die ersten Informationen zum Spiel einen waschechten Spitzentitel. Im Rahmen einer Nintendo-Pressekonferenz in Japan verlauteten kürzlich einige Details des kommenden GBA-Pokémon-Knüllers. Den anwesenden Journalisten wurden vorab drei Pokémon und ein menschlicher Charakter aus Pokémon Advance präsentiert. Wie viele weitere neue Pokémon – neben den frisch getauften Whaleko, Kakuleon und Rulili (Japan-Namen) – sich schließlich im fertigen Titel auf dem GBA tummeln werden, war bisher aber noch nicht zu erfahren.

WHALEKO Der Hüne stammt wohl von einem Wal ab.

KAKULEON Welche Attacken kann das „Poké-Chamäleon"?

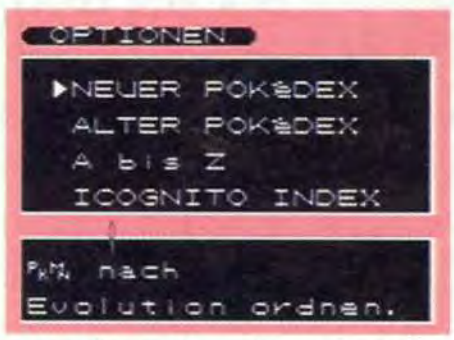


RULILI Das blaue Baby-Pokémon ist sicher Marills Kind.

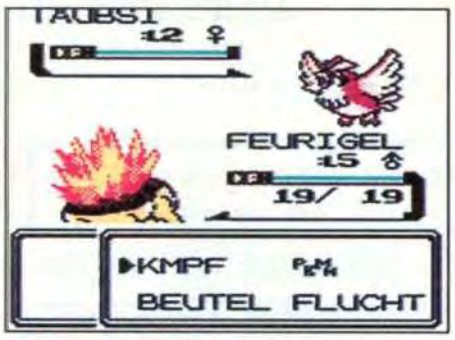
RIVALE? Welche Rolle wird dieser neue Trainer spielen?

ALTE HELDEN Auch bekannte Pokémon haben neue Attacken.

KAMPF! Auch diesmal gibt's an jeder Ecke Poké-Duelle.



POKÉDEX Hier stehen mehrere Sortierweisen zur freien Wahl.



BRANDHEISS Feurigel ist eines der neuen Start-Pokémon.

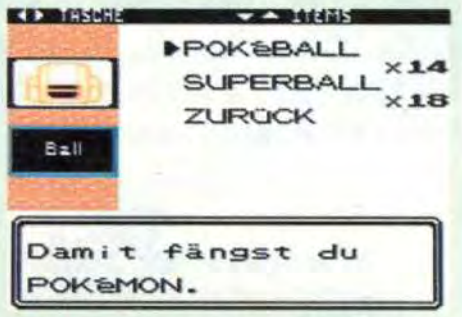
(jetzt kurz „Beutel" genannt) wurde komplett überarbeitet und bietet statt wie bisher eine einzige nun ganze vier Ablage-Taschen für spezielle Item-Sorten, in die gefundene Gegenstände automatisch richtig einsortiert werden. Darüber hinaus wurden auch die verfügbaren Items selbst erweitert: Neben den bisher bekannten Element-Steinen zur Pokémon-Evolution gibt es nun beispielsweise etliche weitere, die ganz neue Pokémon-Entwicklungen ermöglichen. Oder es lassen sich jetzt unterwegs diverse Beerenarten finden, von denen einige wie Energietränke auf eure Pokémon wirken; andere Beeren wiederum können von einem Pokéball-Macher (den ihr beizeiten im Spielverlauf trefft) zu neuen, besonderen Pokéball-Sorten verarbeitet werden ... Ungefähr in dieser Art ziehen sich darüber hinaus viele weitere, sinnvolle Neuerungen und Ergänzungen wie ein breites Band durch die *Goldene* und *Silberne Edition*. Die in den meisten Artikeln als große Besonderheit genannten 100 brandneuen Pokémon-Arten auf den Modulen sind natürlich eine

INFO

Items lagern leicht gemacht – der neue Beutel

Wer von euch sich noch an das recht umständliche Item-Lagerungssystem aus Pokémon Rot/Blau/Gelb erinnert, wird angesichts des neuen Rucksack-Systems in Gold/Silber, des so genannten „Beutels", sicher einen erleichterten Seufzer ausstoßen: Während in den Vorgängern Ash unterwegs mit einem einzigen Itemfach für sämtliche im Spiel zu findenden Extras auskommen musste, hat der neue „Beutel" vier verschiedene Einzelfächer für die diversen Item-Kategorien. Nicht nur, dass dadurch euer neues Transportzubehör deutlich mehr Platz bietet als vorher – auch langwieriges, nervenaufreibendes Stöbern nach dem richtigen Item in der einen, einzigen, endlosen Zubehörliste von Rot/Blau/Gelb gehört damit der Vergangenheit an. Sucht ihr ab sofort im neuen Beutel von Pokémon Gold/Silber nach einem stärkenden Mittel für eure Pokémon (zum Beispiel Trank oder Sonderbonbon), so findet ihr dieses nun in der so genannten Item-Tasche des Beutels. Auch für Pokébälle, Superbälle oder Spezialbälle und so weiter gibt es jetzt eigens eine Ball-Tasche. Im dritten, geräumigen Fach des Beutels, der Tasche für Basis-Items, findet Zubehör wie Angel, Münzkorb oder Fahrrad Aufnahme. Und im vierten und letzten Fach des Beutels werden schließlich sämtliche TMs und VMs aufbewahrt. Da ihr zudem wie gehabt Items auch wieder auf eurem PC lagern könnt, werdet ihr euch sicher im Handumdrehen mit dem neuen, komfortablen Item-Beutel anfreunden.

ITEM-TASCHE Enthält unter anderem Tränke und Kraftbeeren.



BALL-TASCHE Die verschiedenen Pokéball-Arten gibt's hier.

BASIS-ITEMS Fahrrad, Angel und Ähnliches lagert in Fach 3.

TM/VM-TASCHE Sämtliche Maschinen werden hier verstaut.

DAHEIM Seid ihr unterwegs, kauft eure Mutter für euch ein. Die Sachen lagern in eurem Zimmer.

QUAL DER WAHL Das Pflanzen-Pokémon Endivie ist immer eine gute Wahl für den Spielstart.

TRANK GEFUNDEN Auch in den neuen Arealen gibt's wieder viele versteckte Items.

EICHHORN? Wiesor trefft ihr tagsüber, nachts lauern stattdessen Hoothoots.

DUKATIA CITY Das Riesenkaufhaus der Metropole bietet euch massenhaft Zubehör.

stattliche Zahl – angesichts der Großpackung sonstiger Erweiterungen im Vergleich zu *Pokémon Rot/Blau/Gelb* sind die 100 neuen Pokémon aber kaum mehr als die Spitze eines ganzen Eisbergs von Neuheiten!

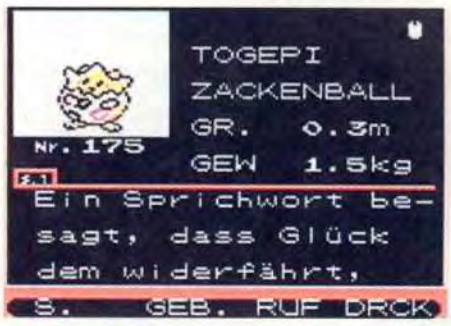
Kleines Minus – großes Plus

Zwar dürfte die in der *Goldenen* und *Silbernen Edition* gebotene Spielgrafik (trotz deutlich bunterer Farbpalette als bei den Vorgängern) kaum noch als zeitgemäß durchgehen. Und leider reißt auch der altvertraute Dudelsound der Spielmusik inzwischen niemanden mehr vom Hocker. Trotzdem sorgen die oben genannten (und etliche weitere) Neuerungen sowie die durchdachte, vielschichtige Spielhandlung ganz klar für eine voll verdiente Dauerspaß-Wertung weit im oberen Bereich unserer Prozent-Skala: Das vertraut-erfolgreiche Spielkonzept der bewährten Vorgänger wurde bestens generalüberholt und dürfte nicht nur eingefleischte Fans zu Begeisterungsstürmen hinreißen – sondern vor allem auch etliche neue Pokémaniacs mit dem ansteckenden Sammel-Virus infizieren! Die Anschaffung von wenigstens einer der beiden brandneuen Handheld-Pokémon-Editionen lohnt in jedem Fall!

Matthias Glaser

TOLL Überall neue Pokémon zu schnappen, reizt jeden Fan.

DATENBLATT Die neuen GBC-Grafiken sind ein Blickfang.



TOGEPI Das bekannte Pokémon schlüpft aus einem Ei.

T-ONLINE? Wer viel anruft, bekommt auch viele Infos.

IM VERGLEICH

1. Pokémon Goldene/Silberne Edition	Nintendo	94%
2. Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	93%
3. Pokémon Rote/Blaue Edition	Nintendo	91%
4. Dragon Quest Monsters	Eidos	84%

Mit Pokémon Gold/Silber vergleichbare Handheld-Rollenspiele sind nicht sehr üppig gesät, daher haben wir in unserer Vergleichsliste diesmal nur vier (statt wie sonst fünf) Titel aufgeführt. Im Rahmen der Roten, Blauen und Gelben Vorgänger-Editionen von Pokémon sowie des deutlich abgeschlagenen Dragon Quest Monsters setzen sich die umfassend erweiterten Gold/Silber-Editionen allerdings mühelos an den Spitzenplatz der Wertungs-Rangfolge für Handheld-Rollenspiele.

MEINE MEINUNG!

Kaum waren die deutschen Test-Module in der Redaktion eingetroffen, gab es für mich kein Halten mehr! Der normale Arbeitsbetrieb wurde kurzfristig eingestellt und ich verzog mich mit dem GBC in den hintersten Bürowinkel, um möglichst ungestört zu sein. Bereits nach wenigen Stunden Zocken war mir ganz eindeutig klar: An den wirklich absolut genialen Rot/Blau-Fortsetzungen Pokémon Gold und Silber kommt einfach kein echter Fan vorbei! Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .Pokémon Goldene/Silberne Edition
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Batterie
Levels:.....8 Arenen + Liga
Preis: .....Jeweils DM 89,95
Hersteller:.....Nintendo
Geeignet: .Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....6. April

Grafik: 74%
Sound: 72%
Dauerspaß: 95%

Gesamtwertung: 94%

Beurteilung: Die neuen Handheld-Rollenspiele um Pikachu und Co. sind schlichtweg super! Zwar werden weder Grafik noch Sound heutigen Ansprüchen noch ganz gerecht – doch angesichts der ausufernden, neuen Spielwelt, der vielen, konsequenten Verbesserungen und vor allem der 100 neuen Pokémon ist massenhaft Dauerspaß garantiert.

Geiles Teil?
Heisse Nummer:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

MICKEY'S SPEEDWAY USA

➤ **Genre**
Rennspiel
➤ **Spieler**
1-2
➤ **Hersteller**
Nintendo
➤ **Internet**
www.nintendo.de

Entenhausen im Kart-Fieber! Wer die N64-Version bereits kennt, weiß, was ihn erwartet: coole Rennen, fiese Extras und knuddelige Helden!

Pluto ist weg! Die fiese Wiesel-Crew hat euren lieben Hund entführt und jetzt liegt es an euch, den treudoofen Kläffer zu befreien. Natürlich bekommt ihr Rückendeckung von der Entenhausener Comic-Prominenz und so macht ihr euch gemeinsam auf, um der Wieselbande einen Strich durch die Rechnung zu machen. Zu Fuß ist da natürlich nix zu holen! Also schnappen sich unsere Freunde ein paar Karts und brettern los! Aus der Iso-Perspektive braust ihr auf zahlreichen Rennkursen um die Wette und sammelt diverse Extras ein. Vom Super-Turbo bis zum zielsuchenden Geschoss ist dabei alles vertreten. Spielerisch gibt es an dem Titel nichts auszusetzen – vom etwas hohen Schwierigkeitsgrad abgesehen. Grafik und Sound sind erstklassig. Das Modul unterstützt sowohl das Transfer Pak als auch den Game Boy Printer. Duelle per Link-Kabel und Daten-Austausch per Infrarot machen die Feature-Flut komplett!

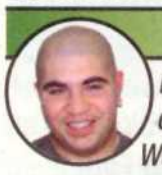
Ahmet Iscitürk

SUPER, MICKEY! Wieder einmal hat der Mäuserich den Pokal abgestaubt!

RETTET DIE BÄUME Diese Strecke ist besonders tückisch.

SCHNELLER MICKEY! Wer hier bremst, verliert das Rennen!

MEINE MEINUNG!



Der Meinungskasten fällt hier ausnahmsweise etwas kleiner aus, denn diesen Knaller kann man mit nur einem Satz beschreiben: Wer dieses Spiel nicht kauft, ist selber schuld! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Mickey's Speedway USA*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: ..... *1-2 (Link-Kabel)*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Schwer*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *21+ Strecken*
Preis: ..... *DM 69,95*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Geeignet: ..... *Ab 6 Jahren*
Sprache: ..... *Deutsch*
Veröffentlichung: ..... *Erhältlich*

Grafik: *82%*
Sound: *75%*
Dauerspaß: *88%*

Gesamtwertung: **87%**

Beurteilung: Grandiose Umsetzung des N64-Hits! Unbedingt zuschnappen!

Jetzt neu auf Video!
POKÉMON
Die TV-Serie
™
Schnapp sie Dir alle!
Jede Kassette mit drei spannenden Episoden!
Weiterhin erhältlich:
Entscheidung für Pikachu!, Die Schwestern von Azuria City,
Das Geheimnis des Mondbergs, Poké-Freunde,
Donnerwetter!, Pikachu am Meer
© 1997, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, T V Tokyo, ShinPro, JR Kikaku. Pokémon, Pikachu and all other Pokémon character names are trademarks of Nintendo. Used under license by 4Kids Entertainment, Inc.

Das ist nur eine gute Seite von gameplay.

PSOne

→	Playstation PSOne	DM 249,00
	102 Dalmatiner	DM 79,95
	Buzz Lightyear St.Command	DM 79,95
	Cool Boarders 4	DM 39,95
→	Crash Bash	DM 89,95
	Der König der Löwen 2	DM 79,95
	Digimon World	DM 79,95
	Disney´s Tiggers Honigj.	DM 49,95
	Donald Duck Quack Attack	DM 79,95
!!!	Dschungelb. Groove Party	DM 39,95
	Dune 2000	DM 29,95
	Ein Königreich f. e. Lama	DM 89,95
	F1 2000	DM 49,95
	Fear Effect 2	DM 89,95
	Final Fantasy 9	DM 129,95
	Flintstones Bedrock Bowl.	DM 49,95
!!!	Formel Eins 2000	DM 39,95
	Formula 1 '99	DM 29,95
	Fussball Live	DM 29,95
	Fussball Live 2	DM 49,95
	Grandia	DM 29,95
	Inter. Track & Field II	DM 39,95
	ISS Pro Evolution	DM 39,95
	ISS Pro Evolution 2	DM 79,95
	Jackie Chan's Stuntmaster	DM 49,95
!!!	Landmaker	DM 19,95
→	Legend of Dragoon 4 CD	DM 99,95
	Lego Insel 2	DM 79,95
→	Liberogrande Inter.	DM 89,95
	Moorhuhn 2	DM 49,95
	Need for Speed Porsche	DM 49,95
	RC Stunt Copter	DM 29,95
	Spyro the Dragon 2	DM 49,95
!!!	Street Scooters	DM 19,95
	Syphon Filter 2	DM 49,95
→	Techno Mage	DM 89,95
	Toy Story 2	DM 49,95
!!!	UEFA 2000	DM 9,99
	Vanishing Point	DM 79,95
→	Wer wird Millionär ?	DM 69,95
!!!	Wild Rapids	DM 19,95
	Woody Woodpecker Racing	DM 89,95
	WWF Smack Down 2	DM 89,95

102 Dalmatiner

PSOne
Art.Nr.: SONYD1477
erhältlich
DM 79.95

Der König der Löwen 2

PSOne
Art.Nr.: SONYD1496
Release: März 01
DM 79.95

Dschungelb. Groove Party

PSOne
Art.Nr.: SONYD1376
erhältlich
DM 39.95

Ein Königreich f. e. Lama

PSOne
Art.Nr.: SONYD1522
März 01
→ **DM 89.95**

UEFA 2000

PSOne
Art.Nr.: SONYD1107
erhältlich
DM 9.95

Micro Maniacs

PSOne
Art.Nr.: SONYD1201
erhältlich
DM 14.95

Digimon World

Digimon World

PSOne
Art.Nr.: SONYD1352
Release: April 01

JETZT VORBESTELLEN!

DM 79.95

Techno Mage

PSOne
Art.Nr.: SONYD909
Release: März 01
→ **DM 89.95**

Landmaker

PSOne
Art.Nr.: SONYD1332
erhältlich
DM 19.95

Street Scooter

PSOne
Art.Nr.: SONYD1331
erhältlich
DM 19.95

(0931) 34 45 235 telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und hier sind die anderen.

Aktuelle Spielehighlights

Pokémon Gold Edition

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 275
Release: April 01

DM 79.95

Pokémon Silber Edition

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 274
Release: April 01

DM 79.95

Der ultimative Spieleführer
für PSOne und PS2!

DM 19.95

Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie den Gamesguide 2001 gratis.

Hotline:
Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr

- Portofreie Sonderlieferung*
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis
- Neuheiten – ab sofort erhältlich

POWERED BY NESCAFÉ XPRESS

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Nintendo Mini Classic

Donkey Kong, grün	DM	9.95
Parachute,b lau	DM	9.95
Fire, rot	DM	9.95
Mario's Ceme t Factory	DM	14.95
Octopus	DM	9.95
Double Scree Oil Pa ic	DM	19.95
Double Scr. Donkey Kong II	DM	19.95

Pokémon Mini Plüsch

Pokémon Mini Plüsch 01 Bisasam	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 54 Enton	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 133 Evoli	DM	24.95
Pokémon Mini Plüsch 06 Glurak	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 52 Mauzi	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 25 Pikachu	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 133 Pummel.	DM	24.95
Pokémon Mini Plüsch 25 Quaputzi	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 06 Schiggy	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 133 Smettbo	DM	24.95

Pokémon Trade Cards

Pokémon 4-Pocket Spielbrett	DM	19.95
Pokémon Sammelordner	DM	29.95
Pokémon Booster Dsch	DM	19.95
Pokémon Booster Fossil	DM	19.95
Pokémon Themen Decks Dsch.	DM	24.95
Pokémon Booster Pummel.	DM	24.95
Pokémon Starter Set	DM	29.95
Pokémon Booster Jungle	DM	19.95
Pokémon Themen Decks Buschfeuer	DM	24.95
Pokémon Themen Decks Zapp	DM	24.95
Pokémon Themen Decks Überwuchs	DM	24.95
Pokémon Deluxe Cardholder rot	DM	29.95

Pokémon Yo-Yo`s

Pokémon Yo-Yo Pikachu	DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Meowith	DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Turtok	DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Charmeleon	DM	19.95

Pokémon Verschiedenes

Pokémon Camera	DM	64.95
Pokémon Schulranzen	DM	109.95
Pokémon Rücksack	DM	24.95
Pikachu Pyjamatasche	DM	39.95
Pokémon Elektronik 25	DM	24.95
Pokémon Murmel S.box mit M.	DM	19.95
Pokémon Murmel Sam.Magnet	DM	19.95
Pokémon Murmel S box tragbar	DM	59.95
Pokémon Murmel Serie 1	DM	19.95

JETZT vorbestellen

Pokémon Pikachu Color Pedometer

GAMEBOY
Art.Nr.: GB422
Release: April 01

DM 59.95

Pokémon Das Münz-Duell	DM	19.95
Pokémon Plüsch Schlüsselanh.	DM	19.95
Pokémon Yahtzie junior	DM	19.95
Pokémon "Ich wähl dich" Pikachu	DM	59.95
Pokemon T-Shirt´s (S/M/L)	DM	24.95
Pokemon Mini-Welten	DM	24.95
Pokémon Laminatposter	DM	9.95
Pokémon Soundtrack	DM	29.95

Gameboy

G.B.Color Pokemon Edition	DM	149.00
Pokemon Pikachu Pedometer	DM	59.95
→ Pokémon Rote Edition	DM	69.95
2-1 Rote Edition incl. SB	DM	69.95
→ Pokémon Blaue Edition	DM	69.95
2-1 Blaue Edition incl. SB	DM	69.95
SB Pokémon rot/blau	DM	9.95
→ Pokemon Trading Card Game	DM	69.95
SB Pokemon Trading Card	DM	24.95
→ Pokémon Gelbe Edition	DM	69.95
SB Pokemon gelb	DM	24.95
→ Pokemon Pinball	DM	49.95
→ Pokémon Silber Edition	DM	79.95
→ Pokémon Gold Edition	DM	79.95
SB Pokemon gold/silber	DM	24.95

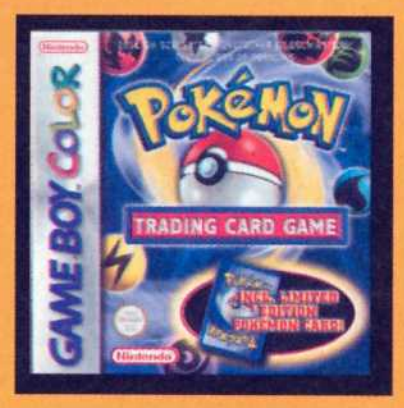
Nintendo 64

Pokemon Snap	DM	129.95
SB Pokemon Snap	DM	24.95
2-1 Snap incl. SB	DM	119.95
SB Pokémon Stadium	DM	24.95
2-1 Stadium incl. SB	DM	129.95
Pokémon Puzzle League	DM	139.95

Pokémon Gelbe Edition

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC217
erhältlich

DM 69.95



Pokémon Trade Card Game

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC332
erhältlich

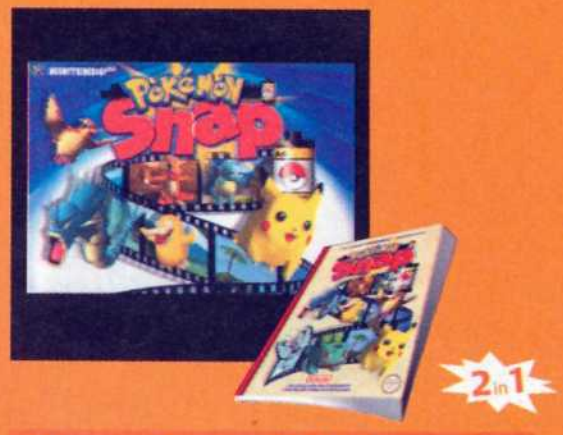
DM 69.95

Bundle

Pokemon rot oder blau mit Spielebe.

GAMEBOY
Art.Nr.: BUND007
erhältlich

DM 69.95



Pokemon Snap mit Selbstberater

NINTENDO 64
Art.Nr.: BUND008
erhältlich

DM 119.95

Pókemon Stadium mit Spieleberater

NINTENDO 64
Art.Nr.: BUND009
erhältlich

DM 129.95

(0931) 34 45 235 telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und bevor jemand anfängt zu klatschen, hier die Zugabe.

JETZT vorbestellen

Banjo-Tooie

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 283
Release: April 01

DM 139.95

JETZT vorbestellen

Indiana Jones

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 287
Release: März 01

DM 109.95

JETZT vorbestellen

SW EP1 Battle for Naboo

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 288
Release: März 01

DM 109.95

Conker´s Bad Fur Day

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 290
Release: April 01

DM 149.95

Nintendo 64

Nintendo 64 cl.bl., inkl.M. 64	Apr 01	DM	199,00
Banjo-Tooie	Apr 01	DM	139,95
Castlev.Legacy o.Darkness		DM	89,95
Command & Conquer 3D		DM	89,95
EPGA Golf		DM	39,95
Indiana Jones	Mrz 01	DM	109,95
Int.Track&Field Summer G.		DM	49,95
Mario Party 2		DM	119,95
Mario Tennis		DM	79,95
Mickey's Speedway USA		DM	99,95
NBA Jam 2000		DM	19,95
NBA Pro 98		DM	19,95
NHL pro		DM	19,95
South Park Luv Shack		DM	29,95
SW EP1 Battle for Naboo	Mrz 01	DM	109,95
WWF No Mercy	Mrz 01	DM	109,95
Zelda - Majora´s Mask		DM	129,95

Gameboy

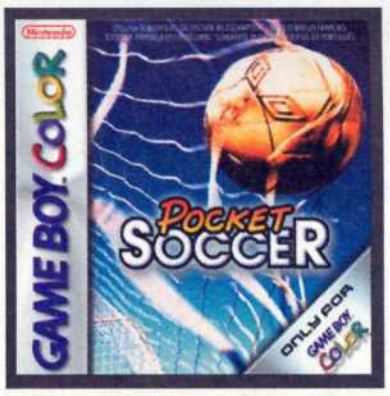
102 Dalmatiner		DM	59,95
All Star Baseball 2000		DM	29,95
Box Champions 2000		DM	39,95
Bust a Move: Millennium		DM	39,95
Bust-a-Move 2		DM	29,95
Centipede		DM	29,95
Der König der Löwen 2	Mrz 01	DM	59,95
Ein Königreich f. e. Lama	Mrz 01	DM	59,95
Lego Insel 2	Mrz 01	DM	59,95
Mario Tennis		DM	69,95
Mickey´s Speedway USA	Mrz 01	DM	79,95
On the Tiles		DM	29,95
Pocket Soccer	Mrz 01	DM	69,95
Pumuckl		DM	49,95
Road Champs		DM	59,95
Robin Hood	Mrz 01	DM	69,95
Spy vs. Spy		DM	49,95
Street Fighter 2		DM	34,95
Super RC Pro Am		DM	24,95
Tamagotchi		DM	29,95
Top Gear Rally inkl.Rumble		DM	49,95

TOP

102 Dalmatiner

Gameboy
Art.Nr.: GBC 369
erhältlich

DM 59.95



TOP

Poket Soccer

Gameboy
Art.Nr.: GBC 381
Release: März 01

DM 69.95

TOP

Road Champs

Gameboy
Art.Nr.: GBC 370
Release: März 01

DM 59.95

(0931) 34 45 235 telefonische Bestellung

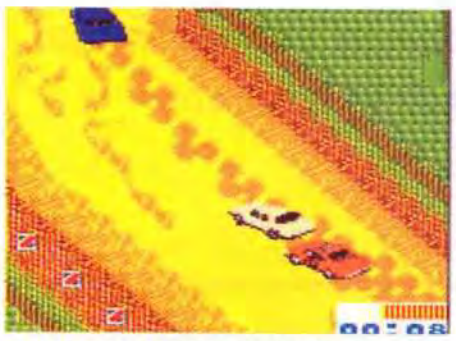
oder 24h unter: www.gameplay.de

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

DUKES OF HAZZARD

Die beliebte TV-Serie Dukes of Hazzard diente als Vorlage für dieses High-Speed-Abenteuer!



ROWDY-PACK! Huch, da sind wir aber etwas dicht aufgefahren.

Immer pleite und trotzdem gut drauf! Dies ist nicht nur der Leitspruch der N-Zone-Redakteure, sondern auch die Maxime der Duke Boys. Fans der Serie klemmen sich hinter das Steuer des legendären „General Lee" und liefern sich rasante Turbo-Rennen auf dem Game Boy Color! Aus der Vogelperspektive steuert ihr eure Boliden durch die haarsträubenden Kurse, welche echtes Country-Feeling aufkommen lassen. Durch die missionsbasierten Rennen wird viel Abwechslung geboten. Das Scrolling ist schön flüssig und sämtliche Objekte wurden ansprechend in Szene gesetzt.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *Dukes of Hazzard*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: *27*
Preis: ..... *DM 69,95*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Geeignet: ..... *Ab 6 Jahren*
Sprache: ..... *Deutsch*
Veröffentlichung: ..... *April*

Grafik: *72%*
Sound: *70%*
Dauerspaß: *74%*

Gesamtwertung: **73%**

DISNEY'S EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA

Feinde erledigt man durch Bespucken. Die neueste Disney-Filmumsetzung gibt sich einfallsreich.

MERKWÜRDIG Das Lama hüpft von Baum zu Baum.

Das Leben ist schon merkwürdig: Da wacht man eines Tages auf, hat plötzlich vier Hufe, Heimweh nach den Anden und kann verteufelt weit spucken. So ähnlich ergeht es Inka-König Kusco, als er in ein Lama verwandelt wird. Ihr steuert den Regenten nun durch fünf Abschnitte und müsst den natürlichen Feinden eines Lamas durch einen beherzten Tritt oder saftigen Spucker eins überbraten. Manchmal müssen Schalter gefunden werden, um in einen weiteren Abschnitt zu gelangen. Ubis Filmumsetzung gefällt durch gute Animationen, nervt aber mit eintöniger Musik und unspektakulärem Level-Design.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Ein Königreich für ein Lama*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Jump & Run*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Leicht*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: *15*
Preis: ..... *DM 69,95*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Geeignet: ..... *Ab 6 Jahren*
Sprache: ..... *Deutsch*
Veröffentlichung: ..... *Erhältlich*

Grafik: *71%*
Sound: *50%*
Dauerspaß: *69%*

Gesamtwertung: **69%**

POCKET SOCCER

Der Ball ist rund, der Game Boy eckig! Nintendos Pocket Soccer kickt sich an die Tabellenspitze.

KICKEREI Die Plätze geben sich recht abwechslungsreich.

Olé-olé-olé-olé! König Fußball lädt zur munteren Unterwegs-Party ein. Bei *Pocket Soccer* beweist ihr euer Fußballgeschick entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner per Link-Kabel. 32 Mannschaften stehen von Anfang an zur Verfügung und warten darauf, auf einem der elf Plätze den Ball ins gegnerische Netz zu befördern. Die Steuerung wurde für Game-Boy-Verhältnisse gut gelöst und geht recht schnell in Fleisch und Blut über. Genretypisch ist die Grafik bis auf das bombastische Intro spartanisch gehalten. Fußball-Freunde sollten auf jeden Fall ein Probespiel wagen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Pocket Soccer*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: ..... *1-2 (Link-Kabel)*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *3 Spielmodi*
Preis: ..... *DM 69,95*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Geeignet: ..... *Ohne Altersbeschränkung*
Sprache: ..... *Deutsch*
Veröffentlichung: ..... *Erhältlich*

Grafik: *61%*
Sound: *59%*
Dauerspaß: *79%*

Gesamtwertung: **82%**

DISNEY'S THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY

Pinball-Simulationen gibt es nicht wie Sand am Meer. Apropos Meer: Hier wird unter Wasser geflippert!

SCHÖNE ARIELLE Sie ist hier die reizende Gastgeberin!

Pures Spielhallen-Feeling für unterwegs! *Pinball Frenzy* ist eine realistische Simulation, die auch ältere Semester begeistern dürfte. Die Disney-Lizenz hüllt den virtuellen Münzschlucker in ein buntes Grafik-Gewand. Auf zwei verschiedenen Flipper-Tischen bietet der Titel spritzige Action mit realistischem Kugelverhalten. Das Geschehen wird durch viele Mini-Games aufgelockert und motiviert auch nach Wochen zu einer kleinen Flipper-Partie. Vor allem die Grafik brilliert mit tadellosem Scrolling und schön designten Tischen. Per Game Boy Printer könnt ihr euch sogar verschiedene Motive ausdrucken lassen!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *The Little Mermaid II: Pinball Frenzy*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Flipper-Simulation*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *18+ Levels*
Preis: ..... *Ca. DM 60,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Geeignet: ..... *Ab 8 Jahren*
Sprache: ..... *Deutsch*
Veröffentlichung: ..... *Erhältlich*

Grafik: *78%*
Sound: *71%*
Dauerspaß: *82%*

Gesamtwertung: **81%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Online zocken

Ich habe gehört, dass der GameCube keinen Internetanschluss haben wird. Stimmt das? Ein Internetanschluss wäre gut, weil die Konkurrenz doch sehr stark ist. Dann könnte man auch im World Wide Web gegeneinander zocken. Vor allem Ego-Shooter machen online gegeneinander den meisten Spaß. Und eine Frage noch: Wird für den GameCube zum Launch denn noch ein richtig gutes Action-Adventure erscheinen?

N-ZONE Es ist richtig, dass der GameCube selbst nicht onlinefähig sein wird. Für Online-Sessions benötigst du einen Modem-Adapter. Dieser Adapter soll zeitgleich mit dem GameCube auf dem japanischen Markt erscheinen. In diesem Punkt scheint Nintendo seine Lehren aus dem Launch der PlayStation 2 gezogen zu haben. Denn erst seit Ende März werden in Japan erste Modems für die PlayStation 2 angeboten. Über einen Breitband-Adapter soll es darüber hinaus möglich sein, den GameCube mit einem Hochgeschwindigkeitsnetz zu verbinden. Bis diese Pläne verwirklicht sind, dürfte allerdings noch einige Zeit ins Land gehen.

Mehmet

Ganz oder gar nicht

Ehrlich gesagt ist die N-Zone 2/2001 die erste Ausgabe, die ich mir von eurem Magazin gekauft habe. Warum, könnt ihr euch denken: Eine Wahl hab ich ja nicht mehr! Wenn ich mir euer Heft aber so ansehe, hätte ich wohl doch schon früher zur N-Zone wechseln sollen. Das Layout sieht ordentlich aus, die Artikel und Tests sind brauchbar geschrieben und die Infos sind aktuell. Kurzum, ihr seid ein würdiger Ersatz ;o). Der eigentliche Grund, warum ich euch schreibe, sind die Leserbriefe, zu denen ich gern noch meinen Kommentar abgeben möchte:

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Zum Leserbrief „Vergleich" von Daniel: DVD-Fähigkeit ist doch nicht der entscheidende Vorteil einer Videospiel-Konsole! Gut, wenn ich mir ohnehin einen DVD-Player zulegen möchte und gerne Games zocke, ist diese Kombination vielleicht gefragt, aber am Beispiel der PS2 (PixelStation 2) sieht man schon die Nachteile der 2in1-Konsole: Erst nach dem Austausch des Scart-Kabels und dem Kauf einer Fernsteuerung kommt DVD-Feeling auf. Ich bin jedenfalls froh, dass Nintendo den DVD-Player optional anbieten will.
Bleiben wir doch mal beim Thema Konkurrenz. Ich weiß wirklich nicht, was der anfängliche Hype um die PS2 sollte. Seht euch die Spiele doch mal an! Gute Grafik? Hm, im Vergleich zum N64 stimmt das wohl, aber dieser Vergleich hinkt ja wohl auch ein bisschen. Sieht man sich den Dreamcast aber mal an, fällt auf, das die Traumkiste mehr leistet als die PixelStation 2. Nur leider hat Sony das weit bessere Marketing als Sega – und auch als Nintendo. Wenn sich Nintendo also ein bisschen ins Zeug legt mit dem Würfel, stehen die Chancen gut, die Konkurrenz wieder in ihre Schranken zu verweisen. Ich hoffe übrigens, dass der GameCube nicht in Schwarz erhältlich sein wird. Bisher waren alle schwarzen Konsolen nämlich ein Flop (Jaguar, N64, PlayStation 2). Ich bin jedenfalls gespannt, was die Zukunft bringt, und zocke derweil weiter *Zelda*.

N-ZONE Was deinen Wechsel zur N-Zone anbelangt, können wir nur sagen: Besser spät als nie! Dass du keine Wahl mehr zwischen mehreren monatlich erscheinenden Nintendo-Magazinen hast, liegt allerdings nicht (nur) an uns. Da musst du dich schon bei der Konkurrenz „beschweren", die ihre Magazine eingestampft hat. Wenn wir überheblich wären, könnten wir natürlich behaupten: Qualität setzt sich durch! Aber wir sind natürlich nicht überheblich ;-). Bezüglich der Kombination Konsole und DVD-Player sind wir ähnlicher Auffassung. Man sollte sich lieber auf eine Sache (eine reine Videospiel-Konsole) konzentrieren, statt eine Lösung mit einer Konsole und einem technisch nicht hochwertigen DVD-Abspielgerät zu erwägen. Die Alternative mit dem modifizierten GameCube (inklusive DVD-Gerät) halten wir für eine gute Lösung. Den potenziellen Erfolg einer neuen Konsole an der Farbe des Gerätes abzulesen, halten wir allerdings für ebenso abenteuerlich wie die Behauptung, das N64 und die PlayStation 2 seien Flops. Aber wahrscheinlich war das von dir auch gar nicht so ernst gemeint, stimmt's?

Thomas

Rettet Harvest Moon 64!

Mein Freundeskreis und ich würden gerne dafür sorgen, dass *Harvest Moon 64* in Europa erscheint. Vor einigen Ausgaben habt ihr nämlich darüber geschrieben, dass Ubi Soft sich die Lizenz für diverse Spiele vom Entwicklerteam Natsume gesichert hätte und sie veröffentlichen dürfte. Warum veröffentlicht Ubi Soft dann nicht *Harvest Moon 64* in Deutschland? Es stammt schließlich ebenfalls von Natsume. *Harvest Moon 64* hat ein geniales Spielprinzip und dürfte viele interessieren. Es würde eine wei-

tere Spiellücke füllen und sehr viele Spiele werden ja ohnehin nicht mehr für das Nintendo 64 entwickelt. Da käme *Harvest Moon 64* gerade recht, oder? Mit *Banjo-Tooie*, *Conker's Bad Fur Day*, *Paper Mario* und HOFFENTLICH *Harvest Moon 64* wäre es ein würdiger Abgang für das Nintendo 64. Könntet ihr Ubi Soft in irgendeiner Weise darauf hinweisen? Wenn *Harvest Moon 64* bei uns erscheint, vergessen wir und viele Fans euch das nie!

N-ZONE Wir befürchten, dass selbst die Androhung von Selbstverstümmelungen, Sitz- oder Hungerstreiks vor der deutschen Niederlassung Ubi Soft nicht dazu bewegen könnten, *Harvest Moon 64* doch noch in Deutschland zu veröffentlichen. Offenbar war man der Meinung, dass das Spiel (eine Art Farmsimulation) den Großteil der deutschen N64-Besitzer nicht zum Kauf verlocken könnte. Bei der Überlegung einer Veröffentlichung eines N64-Spiels stehen nun mal finanzielle Interessen im Vordergrund. Aufgrund der (im Vergleich zu einer CD-Produktion) hohen Produktionskosten und weiterer Kosten (Lizenzgebühren etc.) muss sich jeder Hersteller genau überlegen, ob sich eine Veröffentlichung rechnet. In diese Entscheidungen lässt sich (verständlicherweise) keine Firma von außen „reinreden". Dies geht dann häufig zulasten einer eingeschworenen, aber zu kleinen Fangemeinde. Kleiner Trost: Im Mai veröffentlicht Ubi Soft *Harvest Moon 2* für den Game Boy Color.

Alwin, Gerhard, Johann und Dirk

He du, Pikachu!

Mir ist aufgefallen, dass die Werbung in eurem Heft viel zu viel Platz wegnimmt! Nun zu meinem Hauptanliegen: Könntet ihr nicht mal eure Beziehungen spielen lassen und Nintendo dazu bringen, *Hey You, Pikachu!* in deutscher Sprache zu veröffentlichen? Ich habe kein amerikanisches N64 und will mir auch keines kaufen. Meine Mutter spielt sonst *Super Smash Brothers* mit mir und das könnte wehtun.

N-ZONE Solange dich deine Mutter nur beim Spielen von *Super Smash Brothers* auf dem N64 vermöbelt, ist die Sache ja noch nicht so schlimm. Wie andere Videospiel-Magazine auch finanziert sich die N-Zone zum größten Teil über die von dir so ungeliebte Werbung. Hätten wir diese wichtigen Werbeseiten nicht, müssten wir den Umfang der N-Zone zwangsläufig verringern, den Preis drastisch erhöhen oder das Heft im schlimmsten Falle sogar ganz einstellen. Ohne die Werbung geht es also schlicht und einfach nicht. Auf Anfrage bei Nintendo of Europe konnte man uns leider nicht mitteilen, ob *Hey You, Pikachu!* in deutscher Sprache veröffentlicht wird. Eine solche Lokalisierung (Umsetzung in die deutsche Sprache) wäre aufgrund der integrierten Spracherkennung per Mikrofon nur mit sehr großem technischen und somit auch finanziellen Aufwand möglich.

Rico

Untragbar?

Stimmt es, dass man den GameCube auch unterwegs oder auf der Straße benutzen kann, oder funktioniert die neue Konsole so wie das N64? Wird es für den GameCube auch einen *Mario Party*-Teil geben?

N-ZONE Sicherlich kannst den GameCube problemlos auf der Straße benutzen. Allerdings müsstest du dir dann deinen Fernseher mit Trageriemen vor den Bauch schnallen. Und ein 50 Kilometer langes Stromkabel zu finden, dürfte sich auch als etwas schwierig erweisen. Spaß beiseite: Der GameCube ist genau wie das N64 eine Konsole für den heimischen Fernseher. Aufgrund des Tragegriffs und des handlichen Formats lässt sich der Zauberwürfel zwar schnell und unkompliziert transportieren, in den Spielgenuss kommst du allerdings nur zu Hause. Bislang ist noch kein GameCube-Spiel offiziell angekündigt worden. Aufgrund des großen Erfolgs der *Mario Party*-Serie auf dem N64 ist eine Umsetzung auch für die neue Konsole in naher oder etwas fernerer Zukunft durchaus möglich.

Marco Hoffmann

GBC-Umsetzung

***Zelda: Majora's Mask* ist meiner Meinung nach das bislang beste Rollenspiel auf dem N64 und ich fände es toll, wenn es eine Umsetzung für den Game Boy Color geben würde. Meine Frage lautet daher: Arbeitet Nintendo schon an einer Umsetzung für den Game Boy Color oder gibt es zumindest**

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Wieviel DM würdest du für den GameCube maximal ausgeben?
DM _____

7. Würdest du zugunsten eines niedrigeren Preises auf eine DVD-Fähigkeit des GameCube verzichten?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Fortsetzung/Umsetzung wünschst du dir für den GameCube?
1. _____
2. _____
3. _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Aufkleber	___	❑	❑	❑
GameCube-News	___	❑	❑	❑
Japan-News	___	❑	❑	❑
USA-News	___	❑	❑	❑
Rep. GBA-Launch in Japan	___	❑	❑	❑
Rep. Die besten N64-Spiele	___	❑	❑	❑
Zelda Ages & Seasons	___	❑	❑	❑
Silent Hill	___	❑	❑	❑
Castlevania: Circle of the M.	___	❑	❑	❑
Fire Pro Wrestling A	___	❑	❑	❑
Banjo-Tooie	___	❑	❑	❑
Indiana Jones	___	❑	❑	❑
Conker's Bad Fur Day	___	❑	❑	❑
Pokémon Gold/Silber	___	❑	❑	❑
Pokémon-Schnappverzeichnis	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 04/2001)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 4 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

schon Entwicklungspläne? Ich bin mir sicher, dass *Zelda: Majora's Mask* auch auf dem GBC ein totaler Hit wäre!

N-ZONE Eine Umsetzung von *Zelda: Majora's Mask* für den Game Boy Color ist nicht geplant. Link-Fans mit Game Boy Color brauchen aber trotzdem nicht zu verzweifeln. Mit *Zelda I + II* sind Ende Februar gleich zwei neue Spiele mit Link in der Hauptrolle für den Game Boy Color in Japan erschienen. Neueste Informationen und Bilder zu diesen beiden Titeln findet ihr im Angespielt-Bericht in dieser Ausgabe.

Patrick Braun

Soundtrack und Härtetest

Da ich ein begeisterter *Perfect Dark*-Spieler bin, wollte ich wissen, ob es eigentlich auch einen Soundtrack zum Spiel auf CD gibt? Wenn ja, wo bekomme ich die CD und wie viel soll sie kosten?

N-ZONE Wir müssen dich leider enttäuschen. Bislang ist kein CD-Soundtrack zu dem Rare-Kracher erschienen.

Außerdem möchte ich noch etwas zum Thema GameCube klarstellen. Viele Leute beschweren sich darüber, dass der GameCube angeblich so blöd aussieht. Was ist an der quadratischen Form denn so schlimm? Er hat im Gegensatz zur PlayStation 2 wenigstens vier Controllerports. Das zählt doch mehr als die Form des Gehäuses! Außerdem könnte ich noch eine Menge anderer negativer Aspekte der PlayStation 2 aufzählen. So hat die Konsole beispielsweise einen Falltest aus 80 Zentimetern Höhe nicht bestanden. Aber eine ausführliche Erklärung würde hier zu weit führen. Ich werde mir den GameCube auf jeden Fall holen und mit Sicherheit eine Menge Spaß haben!

N-ZONE Also, das mit dem ominösen Falltest würde uns ja schon näher interessieren. War es etwa Wut und Enttäuschung über die neue Konsole, die dich zu diesem rabiaten Schritt bewegt haben? War es einfach nur Unachtsamkeit? War der Sturz vielleicht Teil einer von Nintendo initiierten Verschwörung? Jedenfalls würde wohl jede Konsole nach einem Sturz aus fast einem Meter Höhe den Dienst versagen, immerhin handelt es sich um hoch empfindliche Elektronik. Da hilft dann wahrscheinlich auch die quadratisch-praktische Form des GameCube nix mehr. Aber vielleicht ist der ja wenigstens wasserdicht, so dass man auch in der Badewanne munter zocken kann.

Wer wird Millionär?

Als Erstes ein Lob an eure Marktstrategie. Ihr habt erkannt, dass ihr das einzige monatlich erscheinende Nintendo-Magazin seid und habt prompt den Preis auf DM 4,50 erhöht. Multipliziert man den Betrag von 60 Pfennig mit einer Auflagenzahl von ca. 55.000, erhält man einen Gewinn von ca. DM 33.000! Immerhin wird durch diesen monatlichen Gewinn eure Existenz gesichert sowie die Qualität gesteigert.

N-ZONE Wenn deine Rechnung aufgehen würde, würde die Finanzabteilung des Computec-Verlags jeden Tag vor Freude Purzelbäume schlagen. Bei dem von dir errechneten Betrag handelt es sich leider nicht um den Gewinn, sondern lediglich um den Umsatz. Eigentlich haben wir ja den Preis auch nur erhöhen müssen, um unseren Neuzugang Ahmet mit seinen schon fast unverschämt hohen Gehaltsforderungen finanzieren zu können. Nun aber mal wieder ernsthaft: Der Grund für die Erhöhung des Heftpreises sind, wie bereits in der letzten Ausgabe erläutert wurde, die erhöhten Papierpreise und gestiegene Produktionskosten.

Warum schreibt ihr in der Rubrik „Was wird gespielt bei ..." so unpersönlich? Ich meine die Anrede „Sie", „Ihnen" oder „Ihre"? Das ist mir besonders in der Ausgabe 02/2001 aufgefallen, als ihr euren neuen Kollegen Jean-Reiner vorgestellt habt. Ihr sprecht euch bestimmt nicht mit Adelstiteln an, oder?

N-ZONE Wir haben diese förmliche Anrede gewählt, weil wir diese Rubrik hauptsächlich dazu nutzen, um euch Vertreter aus der Videospielindustrie etwas näher vorzustellen. Natürlich sprechen wir uns innerhalb der Redaktion nicht mit Adelstiteln an, auf die Nennung seiner unzähligen Doktor- und Professorentitel legt jeder Redakteur allerdings auch beim belanglosen Smalltalk gesteigerten Wert.

Christopher Gaulin

NINTENDO 64

SUCHE NINTENDO 64

Suche Kampfspiel f. N64 zu kaufen od. zu tauschen, habe ca. 20 Spiele. Bitte nach 18 Uhr anrufen. Tel.: 09462/5462 William

Suche WCW Mayhem, biete 60,- DM. Tel.: 02053/6521 fragt nach Roy

Suche Fighting Force! Tausche auch gegen 3D-Action-Spiel, Mario Golf, Ready to Rumble Boxing, Wayne Gretzky's 3D Hockey (Tobias). Tel.: 01626/615941

Suche Star Wars Shadow of the Empire, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02721/83370 fragt nach Thomas

Suche günstig Nintendo 64, Game Boy und Spiele, meldet euch bitte bei Manuela, Tel.: 0831/961112

Ich suche dringend San Francisco Rush 2049 für N64, Preis ist nicht von Bedeutung, Stefan, Tel.: 036372/91234 oder 0174/2728550, bitte zw. 18 und 21 Uhr

VERKAUFE NINTENDO 64

Mit 36 Spielen, 2 Controller, 2 MC, 1 Rumble Pak, 1 Expansion Pak, VP: 550,- DM, ab 20 Uhr erreichbar, Tel.: 07553/7823

Perfect Dark, neu und ungespielt, für 70,- DM, jede Menge SNES ab 15,- DM, suche Game-Boy-Spiele jeder Art günstig, Kai, Tel.: 06202/78250

Verk. N64 mit 3 Contr., Exp., Rumble und Transfer Pak, 10 Spiele, z. B. Zelda OT und Majora's Mask, DK 64, Mario Party 2 usw., 400,- DM, Tel. oder SMS: 0177/9640836

Verkaufe Nintendo 64, Lenkrad, 8-MB-Memory-Card, Rumble Pak, US-Adapter, 2 Controller, Exp. Pak, 8 Spiele, Preis VB. Tel.: 02772/6776 od. 01627/083460

Verk. für N64 Yoshi's Story 35,- DM, Buck Bumble 50,- DM, Forsaken 40,- DM, Jet Force Gemini 60,- DM, Castlevania 60,- DM, Rayman 2 70,- DM, f. GB Hugo 2. Tel.: 03386/281439

Ich verkaufe N64-Spiele, z. B. Lego Racers, Fighters Destiny, Lylat Wars, S. T. W. R. Rogue Squadron, Gex 64, F1 World Grand Prix, Cruis'n World. Tel.: 06473/2737

Verk. N64 mit 3 Controllern, 3 Controller, Expansion und Transfer Paks, mit 25 Spielen für nur VB 650,- DM. Tel.: 02832/2717

N64 + 4 Contr., 1 Expansion Pak, 1 Mega Memory Card, 2 Memory Cards, 2 Rumble Paks, 14 Top-Spiele, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03532/955923 fragt nach Felix, ab 17 Uhr

Verkaufe N64-Spiele, u. a. Kampfspiel u. Rage Wars, suche außerdem PSX, meldet euch! Tel.: 036652/23453 o. 0162/3227738 Karsten, Preis nach VHB

Verkaufe N64, Transfer Pak mit Pokémon Stadium, Rumble Pak, Memory Card, 6 Spiele und 1 Controller, alles 250,- DM, Tel.: 0351/4423009 fragt nach Martin, ab 15 Uhr

Verkaufe N64-Games: Donkey Kong + Expansion Pak + RR 64 Ridge Racer für je 50,- DM, Call Timo: 0175/2355315 oder 09268/6465

Zelda Majora's Mask 100,- DM, World Driver 65,- DM, V-Rally 40,- DM, F1 WGP 2 50,- DM, Virtual Chess 35,- DM, Rogue Squadron 60,- DM, B. B. Kazooie 45,- DM. Tel.: 0272/649796

Donkey K. 64 55,- DM, Zelda O. T. 50,- DM, JTF Summer Games 75,- DM, NFL QB Club 99 15,- DM, alle Spiele m. Anl. + Verp., gut erhalten 05191/14328 Andi

Verk. N64 + Exp. Pak + 1 Contr. + Contr. Pak für 120,- DM, Zelda M. M. 80,- DM, Rainbow Six 50,- DM, Pokémon St. mit Roter Ed. 130,- DM, Rayman 2 50,- DM, Donkey K. 50,- DM. Tel.: 08450/909628

N64, 3 Controller, 2 RP, 3 MC, Exp. Pak, 23 Spiele, z. B. Perfect Dark, Zelda, Star Wars R. S., Shadow Man, Turok 2, ISS 98, Super Mario, Mario Party 1 + 2, VB 800,- DM, Meyer W. Tel.: 06404/1483

Verkaufe Diddy K. Racing 40,- DM, Pilotwings 30,- DM, T. L. R. V. L. 40,- DM, Lylat W. 20,- DM und Pokémon Rot 50,- DM. Tel.: 05561/73456 fragt nach Jan

Verkaufe N64 + Controller und Lylat Wars für 240,- DM + Porto, ruft an unter 0179/1195605, bitte keine SMS, Patrick

Verkaufe GBC 120,- DM, Pokémon Rot + Berater 70,- DM, Pokémon Stadium 120,- DM, alles zusammen 250,- DM + Geschenk, alles neu. Tel.: 07243/13487 fragt nach André

Verk. N64 mit viel Zubehör inkl. 18 Spielen, alle sehr gut,, z. B. Turok 1-3, Zelda 1-2, Castlevania 1-2, DK, DKR, Shadowman. Tel.: 0345/1226639

Verkaufe N64 Expansion Pak, 1 Controller und 11 Spiele für VB 350,- DM. Tel.: 05722/915578

Verk. N64-Spiele: Yoshi's Story, Super Mario, Chameleon Twist, Wave Race, Bomber Man, Banjo-Kazooie, je 50,- DM. Tel.: 06233/64481

Mit 2 Pads, Exp. Pak, Memory Card, Game Buster und 16 Spielen, z. B. Zelda Majora's Mask, WinBack + 4 Game-Boy-Spiele, Preis ca. 1.000 DM. Tel.: 0721/868349 Robert

Verk. Pokémon Stadium mit Transfer Pak und Pokémon Rote Edition mit Verpackung und Beilagen für 120,- DM. Tel.: 02721/83370 Thomas

Verkaufe Zelda 1 für 65,- DM, Pokémon Promo oder Holografische Karten, z. B. japanisches trainiertes Pixi für 20,- DM. Tel.: 06101/43572

Turok 2 20,- DM, Shadowm. 35,- DM, F-Zero 30,- DM, J. F. Gemini 40,- DM, 1080° 40,- DM, TG Overdr. 35,- DM, Mario 30,- DM, ISS 20,- DM (+ N64 + Zubehör + 4 Spiele 650,- DM) Tel.: 09162/8347

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Verkaufe N64-Spiele H. Heaven 40,- DM, Castlevania 2 60,- DM, Perfekt Dark Preis nach VB, suche SNES-Spiele Terranigma u. LUFIA. Tel.: 026771/780

Ich verkaufe Pokémon Stadium und Pokémon Blaue Edition, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02691/924424 oder per SMS: 01789/6872425, fragt nach Lukas

Verk. Xploder, Equalizer, Boxen 2000: 35,- DM; Armorines, WWF 2000, Ego-Shooter: 40,- DM; NHL 99, Turok 2, ISS 98: 30,- DM; Rush, WCW vs. NWO R.: 25,- DM; France 98: 20,- DM Tel.: 030/4957820

Verk. Zelda M. M. 90,- DM, Perfect Dark 90,- DM, Rainbow Six 70,- DM, Rampage WT 30,- DM, ISS 98 30,- DM. Tel.: 04942/4082

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Zelda Majora's Mask u. ECW Hardcore gegen WWF No Mercy u. ein Football-Spiel, z. B. Madden. Tel.: 09404/961756 fragt nach Thomas

Tausche TWINE gegen Ego-Shooter von Rare, Turok 3, Mario Tennis und Jet Force Gemini oder WipEout gegen Mario Golf, FIFA 99. Tel.: 07329/1236

Tausche Banjo + Gex + EG + Mario 64 gegen Star Wars R. S. + eventuell Expansion Pak (3:1). Tel.: 02568/1681 fragt nach Andreas, ab 15 Uhr

Tausche Banjo-K. gegen Diddy Kong Racing, falls Anleitung dabei ist, 10,- DM inklusive. Tel.: 06331/17435 Stephan

Tausche Rare-Shooter, Pokémon Stadium m. T. Pak, Lego Racers, Forsaken gegen San Francisco Rush 2049 (2:1), Tel.: 089/43906211 fragt n. Philipp

Tausche Frankreich 98 und F1 World Grand Prix gegen FIFA 99 und All Star Tennis 99. Tel.: 03447/839016 fragt nach Ronny Hamann

Tausche Nintendo-Spiele aller Art, z. B. Perfect Dark, Rainbow 6 o. Jet Force Gemini. Tel.: 08631/13150 oder 08631/8428 ab 18 Uhr

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Harvest Moon für SNES (nur mit Anleitung), Preis VB. Tel.: 02203/26708 fragt nach Martin

Servus! Ich suche für SNES Yoshi's Island und Dragon Quest 1, 2 oder 3, tausche auch! Tel.: 09391/8812 oder 0175/1738782 Julian

Verlängerungskabel für Pad, zahle 20,- DM und Soulblazer bzw. Breath of Fire 1 und 2, zahle je nach Zustand pro Spiel bis 150,- DM, alles für SNES. Tel.: 0177/7049400

VERKAUFE SUPER NINTENDO

S. o. E. + SB 40,- DM, Terranigma + SB 40,- DM, S. M. Kart 15,- DM, Aladdin 15,- DM, SGB 20,- DM, Mario All Stars 20,- DM, S. R-Type 15,- DM. Tel.: 0351/4129145 Mo-Fr 15-16 Uhr, Oliver

Super Nintendo mit 2 Controllern und 3 Spielen u. 1 Adapter f. Game-Boy-Spiele 170,- DM. Tel.: 08131/57675 ab 18 Uhr oder 08131/95631

Verkaufe S. Nintendo m. zwei Controllern und 20 SNES-Spiele, u. a. Super Mario World, S. M. Kart ... für 230,- DM. Florian Jaacks, Tel.: 04182/289780

Ich verkaufe Secret of Evermore mit Spieleberater VB 50,- DM, Merlin (SNES) VB 30,- DM, ich suche Zelda Ocarina T., zahle bis 30,- DM. Tel.: 040/5114747 ab 17 Uhr

Mit 19 Spielen, z. B. Time, Terranigma, Lufia, Secret of Mana, Evermore usw., 3 Spieleberater + 2 SN-Cartridge Tray, ohne Pad, Preis 250,- DM. Tel.: 0721/858349

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Suche für GB oder GBC Daikatana, zahle bis 30,- DM, Heidi. Tel.: 03933/2357 oder 0170/8841479 – dringend!

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Pokémon Gelb für 10,- DM und Lylat Wars für N64 für 20,- DM, Pokémon Gelb ohne Anleitung! Tel.: 05407/31638 fragt nach Daniel

Hi! Ich verkaufe 8 Game-Boy-Spiele, z. B. Gelbe Edition (engl.), Duck Tales, VB. Tel.: 02041/409446 Vanessa Kanazewski, Liesenfeldstr. 20, 46240 Bottrop

Biete sehr gut erhaltenen transpar. GBC + Ledertasche + Netzteil + Licht, Lupe, Pokémon Blau, Die Schlümpfe, alles nur 120,- DM. Tel.: 0173/9089011 Nancy

SONSTIGES

Verk./tausche Spiele + Zubehör für PS, Mega Drive, CD, Saturn, Game Gear, GB, PC-Engine, SNES + NES, N64, MB Vectrex, ca. 160 Spiele, Multimega. Tel.: 05101/15177

Verkaufe wertvolle Pokémon-Karten und alle 151 Pokémon für den Game Boy, ruft an, Tel.: 03433/741805 fragt nach Kai

Tausche oder verkaufe Dreamcast + 6 Spiele + 2 Pads + Scart-Kabel + Memory Card für 600,- DM oder tausche gegen PS2 + 1 Spiel + Memory Card. Tel.: 02096/10717

Verkaufe Pokémon-Karten wie zum Beispiel Glurak, Turtok, Bisaflor, Dragoran, Aerodaktyl, Fossilkarte, alle in einer Edition, ruft an! Tel.: 0727/152488

Verk. Dreamcast, 1 Controller, Visual Memory Card, Internet-Zugang, 9 Spiele, Tony Hawk, Ready 2 Rumble Round 2 u. v. m. Tel.: 0931/272981

SUCHE SONSTIGES

Suche Brieffreund, 14/15 Jahre alt, ich bin 13 Jahre alt, beantworte 100% jeden Brief. Volkmar Heike, Finkenweg 23, 33428 Harsewinkel

Österreich, Achtung! Suche Xploder für N64, bitte mit Beschreibung, zahle nach Vereinbarung. Tel.: 07484/2353 fragt nach Richard

Suche Pkm. Holo, Sammelkarten, wenn es geht, billig (Turtok), tausche auch Pkm-Gold gegen Sammelkarten ... Ruft an unter Tel.: 0178/7020331

Suche dringend Zelda-Soundtrack-CDs Vol. 1 und Vol. 2 und alles von Zelda, suche auch noch das SNES-Spiel Ardy Lightfoot. Tel.: 0531/2622796 Chris

Suche Pokémon-Karten Lugia, Charizard (Glurak). Tel.: 0561/9413427

Suche Pokémon-Sammelkarten Glurak, Turtok, Chaneira, Simsala, Arktos und Zapdos, wenn möglich, alle glänzend. Tel.: 07426/2227 fragt nach Daniel

Suche Castlevania 2, Simons Quest für NES. Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219 ab 17.30 Uhr, Thomas

VERKAUFE SONSTIGES

Verk. Pokémon Snap 80,- DM, Asterix GBC und suche GB Printer, verkaufe Mew 50,- DM Tel.: 09197/697981 fragt nach Tobias. Suche auch Super Smash Brothers!

Verkaufe Pokémon-Karten, habe alle 151 Karten, ruft an! Tel.: 0421/4799530 fragt nach Hakan

Verkaufe Pokémon-Karten, z. B. Glurak, Turtok, Bisaflor, Chaneira, Simsala usw. Ruft an unter 06545/1312 und fragt nach Sebastian

Wer sammelt noch Diddl? Ich verkaufe über 300 Blätter, einige sehr selten, auch Briefpapier, ruft an! 20-22 Uhrunter Tel.: 0162/5693195

Verk. Pokémon- und Digimon-Sammelkarten, verkaufe auch einzeln, Preis verhandelbar. Tel.: 0721/868349 fragt nach Robert oder Inge

Löse meine DVD- und Videospiele-Sammlung auf! Spiele für alle Systeme dabei, teils noch neu! Über 1.000 Titel! Tel.: 0172/5132770

Hi, verkaufe Game Boy, PlayStation, Computer-Spiele, ca. 10,- bis 50,- DM, meldet euch bei Kevin unter Tel. 0173/8753720 14-18 Uhr

DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone 12/2000 und 01/2001

Muckle-Mannequins-Gewinnspiel:

Bettina Klaus, Rostock – Uwe Pechstein, Gelsenkirchen – Gaby Ritter, Eisenach – Matthias Schramm, München – Friedrich Siegl, Erfurt

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Beim Barte des Propheten! Wer hätte das gedacht? War ich in der letzten Ausgabe noch der Meinung, dass das Thema Star Wars Episode 1: Battle for Naboo endgültig gegessen sei, so tropfen jetzt immer noch vereinzelte Passwörter herein. Aber auch Jedi-Ritter Obi-Wan darf frohlocken und seinen Einsatz nun für den Frieden in der Galaxie um einiges gelassener angehen. Und während ich diesen letzten Satz eintippe, möchte ich mal hoffen, dass sich aus irgendeiner Ecke nicht noch ein weiterer Naboo-Cheat anschleicht. **Euer Jean-Reiner Jung**

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

Hier kommen die Nachzügler. Gebt die Cheats einfach im Passwort-Menü ein.

MEMEME!	Die Credits anschauen
ADEGAN	Den Gleiter mit „Advanced Blasters“ ausstatten

Star Wars Episode I – Obi-Wan's Adventure

Auch als Jedi-Ritter hat man es im rauen Videospieleralltag nicht immer leicht. Darum folgen nun einige Passwörter, damit Obi-Wan nicht zum Padawan zurückgestuft wird.

Level 2	BQVQK
Level 3	WNLRM
Level 4	SDGNK
Level 5	CNLML
Level 6	BXGTG
Level 7	QSRVJ
Level 8	TKGJZ
Level 9	LPZCP

NUTZE DIE MACHT! In den höheren Levels hat Obi-Wan hart zu kämpfen.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Star Wars Episode 1 – Obi-Wan's Adventure

Unendlich Leben D242281

Unendlich Energie D2B66B5

Unendlich Macht D2BEEB5

Unendlich Munition D4652B5

Pokémon Puzzle League

Wahre Pokémon-Trainer schummeln zwar nicht, aber bei einem so reichhaltigen Angebot an Cheats wird ein wenig Tricksen doch wohl erlaubt sein.

#150 SCHLÄGT ZU! Mewtus Stufe im Zweispielermodus.

Cheat-Mode
Haltet im Titelbild den Z-Knopf gedrückt und drückt dann A, B, R, A, A, B, R und A. Danach sind alle Sektionen in der Puzzle-Universität freigeschaltet.

Hochgeschwindigkeits-Marathon-Modus
Haltet auch hier den Z-Knopf im Titelbild gedrückt und betätigt dann die Knöpfe B, A, L und L.

DER DREISSIGSTE LEVEL Hier ist Köpfchen gefragt.

Bonus-Trainer
Wenn ihr den Trainer auswählen sollt, haltet ihr an Controller 1 und 2 die Knöpfe L, R und Z gedrückt. Jetzt sind die mit einem Fragezeichen markierten Trainer anwählbar.

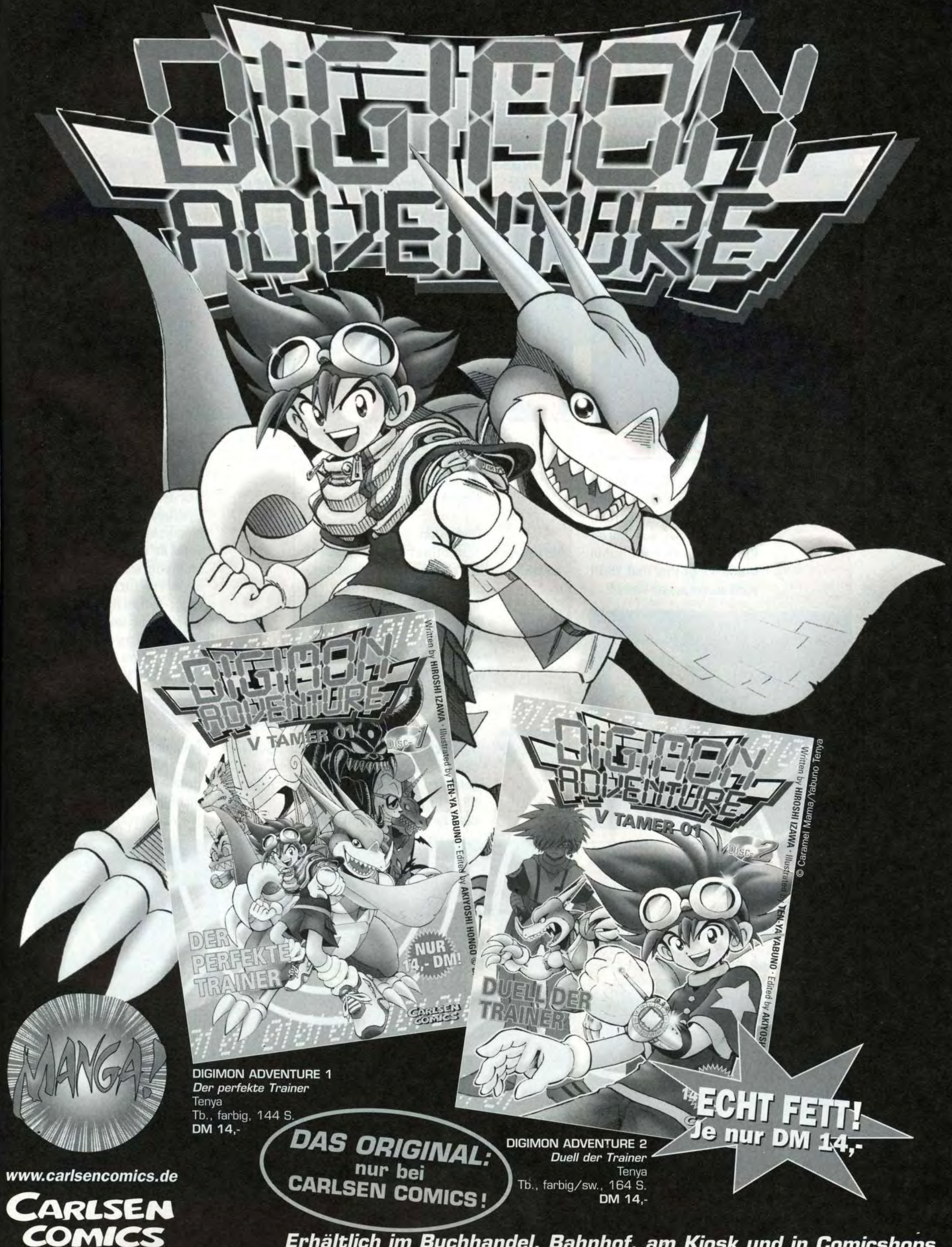
Mewtus Level
In der Trainer-Auswahl haltet ihr den Z-Knopf gedrückt und gebt nebenbei folgenden Code ein: B, Analog-Oben, L, R, A, Start, A, Analog-Oben, R. Nun startet ihr in Mewtus Arena, wobei Spieler 1 Ash und Spieler 2 Mewtu ist.

Super schwer
Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades haltet ihr wie gehabt den Z-Knopf gedrückt und gebt den Code L, L, A, B ein.

Extrem schwer
Auch hier hält man bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades den Z-Knopf gedrückt. Zur Aktivierung des superharten Schwierigkeitsgrades gebt ihr dann R, L, A und B ein.

Gegenspieler reizen
Wählt einfach irgendeinen Zweispielermodus und wählt euren Charakter aus. Um nun den Gegner zu reizen, braucht ihr nur wiederholt A zu drücken.

ES GIBT NUR EINEN DIGI-MANGA:



MANGA!

DIGIMON ADVENTURE 1
Der perfekte Trainer
Tenya
Tb., farbig, 144 S.
DM 14,-

DIGIMON ADVENTURE 2
Duell der Trainer
Tenya
Tb., farbig/sw., 164 S.
DM 14,-

DAS ORIGINAL: nur bei CARLSEN COMICS!

ECHT FETT! Je nur DM 14,-

www.carlsencomics.de

CARLSEN COMICS

Erhältlich im Buchhandel, Bahnhof, am Kiosk und in Comicshops.

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

BANJO-TOOIE

1. TEIL

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Tagelang haben wir die gigantischen Welten vom Nachfolger zu Banjo-Kazooie durchstreift, um euch die Komplettlösung zu dem erstklassigen Jump&Run-Abenteuer zu liefern. Hier erfahrt ihr, wie ihr den ersten Teil des Spiels erfolgreich übersteht.

Teil 1: Spiral Mountain

Wie soll ich am besten anfangen?

Nach dem Vorspann solltet ihr euch zuerst mit der Umgebung und der Steuerung vertraut machen. Nun seht ihr Klungo, der in eine Höhle flieht. Folgt ihm und stellt euch eurem ersten Kampf.

Wie besiege ich Klungo?

Klungo kann euch in drei Variationen begegnen. Näheres darüber erfahrt ihr im Infokasten links unten.

Jinjo-Dorf

Nun öffnet sich ein neuer Durchgang, der euch in das Jinjo-Dorf bringt, in dem ihr mehrere bunte Häuser vorfindet. Sammelt zunächst die Federn und Eier ein und betretet dann eines der Häuser. Ihr werdet zum Palast des Königs gebeten.

Wie finde ich Jiggywiggy?

Der König berichtet euch von Jiggywiggy und zeigt euch den Weg, auf dem ihr zu ihm gelangen könnt. Dieser Weg führt durch Bottles Haus, in dem ihr zwei Maulwurfkinder trefft. Von einem der beiden erhaltet ihr eine Brille, mit der ihr zoomen könnt, der andere gibt den Geheimgang zu Jiggywiggy frei. Nachdem ihr hindurchgegangen seid, befindet ihr euch auf der großen Lichtung, auf der ihr unter anderem auch den Jiggywiggy-Tempel findet. Im Tempel müsst ihr ein Puzzle lösen, das euch Jiggywiggy aufgibt. Anschließend öffnet er euch das Tor zum Mayaos- Tempel.

Teil 2: Mayaos-Tempel

Was gibt es im Mayaos-Tempel zu tun?

Folgt dem Pfad, bis ihr zu einer kleinen Luke gelangt. Drückt B, während ihr euch dicht bei der Luke befindet, um von Jamjar die Eischuss-

INFO

KLUNGO:

1. Variation: Klungo vervielfältigt sich. Versucht, den richtigen zu treffen.

2. Variation: Klungo wird unsichtbar. Achtet auf seine schwach erkennbaren Umrisse und greift ihn an.

3. Variation: Klungo wird zum Riesen – wohl die einfachste der drei Variationen, denn außer seiner Größe hat er euch nicht viel entgegenzusetzen.

technik zu erlernen. Lauft den Pfad weiter nach oben, um eure neu erworbene Technik auch gleich zum Einsatz zu bringen. Zielt mit den Eiern auf jeden der sechs Dinosaurierköpfe, um die Tür zur Schatzkammer zu öffnen. Innen bittet euch der Schatzwächter, ihm zu helfen, und verspricht euch dafür ein Jiggy. Er öffnet euch die Tür zu Mumbos Schädelhütte. Geht rechts daran vorbei und folgt dem Pfad, bis ihr zu einer Brücke kommt. Überquert diese und tötet die Fliegen, welche die Kuh belästigen. Um eine neue Fähigkeit zu erlernen, müsst ihr erneut Jamjar aufsuchen, den ihr diesmal links hinter dem großen Felsentempel findet.

Wo kann ich meine neue Technik ausprobieren?

Dazu müsst ihr euch in den am höchsten gelegenen Tempel begeben. Findet innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zehn Statuen in dem Labyrinth und die „leicht" heilige Kammer wird für euch zugänglich. Für eure Mühen werdet ihr mit einem Jiggy belohnt. Macht euch nun auf den Weg zurück in den ersten Raum des Tempels und betretet das Labyrinth erneut. Diesmal gilt es, 20 Statuen innerhalb des Zeitlimits einzusammeln. Ist euch das gelungen, könnt ihr die „wirklich" heilige Kammer betreten. Dort erwartet euch Targitzan, dem ihr den Garaus machen müsst.

Wie kann ich Targitzan besiegen?

Mit Targitzan steht euch der erste richtige Endgegner gegenüber. Bei diesem überdimensionalen Totempfahl müsst ihr das erste Mal euer Kampfgeschick beweisen.
Wie ihr ihn schnell und effektiv vernichten könnt, erfahrt ihr im Infokasten zu Targitzan. Als Belohnung für eure Tapferkeit winkt ein Jiggy.

Wie geht es nun weiter?

Verlasst Targitzans Tempel und kehrt zu Mumbos Schädelhütte zurück. Tretet ein, schnappt euch das glühende Kerlchen und übergebt es Mumbo. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, euch in Mumbo zu verwandeln. Macht euch auf den Weg zum goldenen Goliath-Kopf, vor welchem ihr euch auf das magische Feld stellen müsst. Jetzt habt ihr die Kontrolle über den Riesen Goliath. Geht zum Steintor zurück, das ihr auftreten müsst. Watet durch den Treibsand auf der linken Seite zu der Insel hinüber, auf der ihr einen Jiggy findet.

Wozu kann ich Goliath noch nutzen?

Tretet nun ein Loch in das obere Steintor und stellt euch wieder auf die Plattform bei Mumbo. Wieder Mumbo, müsst ihr zurück zur Schädelhütte, um euch in Banjo zurückzuverwandeln.

Wie komme ich in die Kickball-Arena?

Dazu lauft ihr zum komplett geöffneten Steintor, haltet euch rechts und fangt den kleinen Glowbow hinter dem Wigwam ein. Bringt ihn Wumba, die im Zelt auf euch wartet. Nun habt ihr die Möglichkeit, euch in einen Stony zu verwandeln. Als Stony könnt ihr die Kickball-Arena betreten, zu der euch der Eintritt bisher verwehrt blieb.

Was erwartet mich in der Kickball-Arena?

Hier nehmt ihr an drei Kickball-Turnieren teil. Zuerst wartet das Viertelfinale auf euch. Der Schwierigkeitsgrad bei diesem Wettbewerb steigert sich über das Halbfinale bis zum Finale. Begebt euch zu dem Hauptteil der Welt, wo ihr euch in Wumbas Zelt in Banjo zurückverwandelt.

Was soll ich als Nächstes tun?

Geht zurück zum Eingang dieser Welt und sucht nach Jimjars Luke. Von ihm erlernt ihr die GripGrab-Fähigkeit, mit der ihr euch an Kanten festhalten und entlanghangeln könnt.
Durch das Loch, das ihr vorhin als Goliath in das Tor getreten habt, macht ihr euch nun auf den Weg in das Gefängnis. Im Inneren haltet ihr

INFO

TARGITZAN:
Ungezielte Schüsse und Attacken können diesem Endgegner nichts anhaben. Versucht, alle Augen an jedem einzelnen Stück des Totempfahls zu treffen. Habt ihr sämtliche Augen auf einer Ebene getroffen, schrumpft Targitzan um dieses Stück. Achtet immer auf andere Gegner, die euch das Leben schwer machen wollen. Um den Angriffen auszuweichen, solltet ihr immer in Bewegung bleiben. Die Steine bieten euch einen guten Schutz vor gegnerischen Attacken.

euch rechts und springt in das Wasser. Klettert die Plattformen, die aus dem Wasser ragen, empor. Oben angekommen, hangelt ihr euch nach links die Felsspalte entlang, bis ihr die Schuhe seht. Lasst euch genau auf sie fallen und überquert mit ihnen den Treibsand, um das Jiggy auf der anderen Seite zu erreichen.

Wie bekomme ich den Stein von dem Feld am Start?

Links vom Start aus gesehen befindet sich ein großer Stein auf einer Anhöhe, der ein magisches Feld bedeckt. Verwandelt Banjo in Mumbo und geht zu dem Feld, an dem ihr euch in Goliath verwandeln könnt. Tut dies und stampft in den Anfangsbereich der Welt. Dort begebt ihr euch auf die Anhöhe und zerschmettert mit einem gezielten Tritt den großen runden Stein. Darunter findet ihr ein Flug-Feld. Nachdem ihr euch in Banjo zurückverwandelt habt, müsst ihr von dem Flug-Feld aus zum Targitzan-Tempel fliegen und das Jiggy von der Spitze des Tempels holen.

Was gilt es nun zu erledigen?

Kehrt in den Jiggywiggy-Tempel zurück, wo ihr von Jiggywiggy zu einem Spiel eingeladen werdet. Löst das zweite und dritte Rätsel.

Wie gelange ich zu dem Zugang in die neue Welt?

Haltet euch beim Verlassen des Tempels links, bis ihr zu den drei Plattformen neben dem Zugang zum Mayaos-Tempel kommt. Springt über diese bis zur Kante, an der ihr euch nach rechts hangeln müsst. Vorsicht vor der Pflanze, die von oben nach euch schnappt. Seid ihr rechts an der Ebene angekommen, müsst ihr nur noch durch den Eingang gehen und ihr betretet die Klunkerkluft-Mine.

Teil 3: Die Klunkerkluft-Mine

Womit sollte ich in der Mine beginnen?

Klettert über die Holzrampen, bis ihr auf dem Plateau seid. Dort sucht ihr nach einem Schacht, in den ein Seil hineinhängt. Diesen Strick könnt ihr benutzen, um euch in das Innere der Mine abzuseilen. Folgt den Schienen zu eurer Linken, bis ihr in einem Tunnelabschnitt einen Glowbow findet. Sucht jetzt nach Plattformen, die sich etwa in der Mitte der Mine befinden. Auf den einzelnen Ebenen findet ihr Körbe mit blauen Eiern. Auf der obersten Ebene ist eine Luke, wo Jamjar darauf wartet, euch einen neuen Trick, den Drill Capable, beizubringen. Damit könnt ihr wie ein Presslufthammer Steine zerstampfen. Probiert diesen Trick am Fels auf dem Berg am Eingang aus. Sucht auf der linken Seite nach einer weiteren Luke, um von Jamjar einen weiteren Trick zu lernen. Danach könnt ihr durch den freigesprengten Eingang weiter in das Innere der Mine vordringen.

Was erwartet mich?

Nach dem kurzen Gespräch mit dem Kumpel müsst ihr alle 15 Dynamitstangen in dem Labyrinth innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zerhacken. Da es euch mehrere Versuche kosten wird, empfiehlt es sich, dass ihr euch den Levelaufbau und die Lage der Dynamitstangen grob einprägt. Stellenweise hilft euch das Ticken der Bomben dabei, sie zu finden. Nach einigen Versuchen sollte es euch gelingen, diesen Spielabschnitt zu meistern und ein Jiggy als Belohnung zu erhalten.

Was hat es mit dem großen Stein vor der Hütte auf sich?

Direkt an den Gleisen befindet sich vor einer Hütte ein großer Stein, auf dem ein seltsames Symbol zu sehen ist. Vor dem Stein seht ihr ein Feld, auf dem Mumbo abgebildet ist. Haltet nach Mumbos Schädelhütte Ausschau und klettert über die Plattformen zu dem Beam-Feld vor Mumbos Haus. Aktiviert es, indem ihr kurz darüber lauft, und stattet Mumbo einen Besuch ab. Nachdem Mumbo den Glowbow von euch erhalten hat, könnt ihr euch wieder in Mumbo verwandeln. Tut dies und geht von Mumbos Hütte aus zu dem Stein, auf dem das Symbol zu sehen ist. Stellt euch auf das Feld vor dem Stein. Mumbo hebt nun mit seiner magischen Kraft den Stein in das Innere der Hütte. Verwandelt euch wieder in

Banjo zurück und geht zu der Hütte zurück, in die Mumbo den Stein gehoben hat. Betretet die Hütte und rollt unter den herunterfallenden Steinen bis zu dem roten Schalter links neben dem Förderband. Mit einem Schnabel-Hacker-Trick könnt ihr den Schalter betätigen. Beobachtet, wie der Fels mit dem Symbol von der Maschine zerkleinert wird und seine Bestandteile nach außen geschleudert werden. Verlasst das Gebäude und sucht davor nach drei Teilen, die ihr zu einem Jiggy zusammenfügt.

Wie kann ich das Dynamit gegenüber vom Wigwam entzünden?

Rennt zuerst mithilfe der Schuhe auf einen der Kristallberge im mittleren Bereich der Mine. Dort findet ihr einen zweiten Glowbow, den ihr zu Wumba in den Wigwam nebenan bringen müsst. Wumba kann euch jetzt in einen TNT-Detonator verwandeln. Springt in den Zauber-Pool und hüpft zu der Zündschnur, die aus dem Fels herauskommt. Stellt euch auf das Ende der Schnur und haltet die B-Taste gedrückt. Wenn ihr diese nach einigen Sekunden wieder loslasst, explodiert das Dynamit und sprengt euch einen Gang frei.

Was erwartet mich hinter dem Durchgang?

Bevor ihr den Gang betretet, solltet ihr euch in Wumbas Pool in Banjo zurückverwandeln. Geht jetzt durch den Eingang und ihr werdet in der Höhle auf den Kanarienvogel Mary treffen, der dort in einem Käfig gefangen ist. Befreit Mary aus ihrem Käfig, indem ihr das Schloss mit einer Schnabel-Spezial-Attacke öffnet. Mary freut sich über ihre wiedergewonnene Freiheit und repariert die Lore, damit ihr sie beim Trainieren ihrer Flügel unterstützen könnt. Lasst euch auf ein Rennen mit Mary ein, gewinnt und ihr bekommt dafür ein Jiggy von Mary. Liefert

DIE PRIME TIME FÜR GAMER GAME ON! TV

Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Seit 3. März jede Woche auf NBC Europe.

Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf
NBC EUROPE

INFO

BRIKETTO BLANKO

Springt schnellstmöglich auf eine der Inseln, um keine Energie auf dem glühenden Boden zu verlieren. Wechselt dann in den Schuss-Modus und feuert unentwegt auf Briketto, der zwar ein zäher Bursche ist, euren Angriffen aber auf Dauer nicht standhalten kann.

Was kann ich beim zweiten Mineneingang tun?

Beamt euch zu Mumbo und sucht links neben der Anhöhe, auf der sein Schädelhaus steht, nach einem Stein. Zermeißelt ihn und geht durch den neuen Zugang. Haltet euch nicht lange im Vorraum des Kraftwerks auf, sondern geht direkt in den Keller des Kraftwerks. Nun müsst ihr versuchen, in der Dunkelheit über die Bretter von Plattform zu Plattform zu gelangen, bis ihr einen Jiggy findet.

Welche Bedeutung hat der Schalter unterhalb des Wigwams?

Geht in den Hauptraum der Mine zurück. Dort findet ihr im Eingangsbereich zwei Kisten, in denen Schuhe versteckt sind. Benutzt die Laufschuhe und rennt zu dem Schalter unterhalb von Wumbas Zelt. Rennt rechts in der Fließrichtung am Ufer entlang, bis ihr zu dem Durchgang kommt, der vorher von einem Gitter versperrt war. Springt von ganz oben aus in das obere Becken unter euch. Auf dem kleinen Bogen könnt ihr ein Jiggy einsammeln. Springt nicht ganz in das Wasser hinunter, sondern versucht von dem Rand des Beckens aus auf den Holzvorsprung zu springen. Misslingt euch dies, müsst ihr wieder über den Fluss in das Becken schwimmen. Der Durchgang bei dem Holzvorsprung führt zu einem System von unterirdischen Kanälen, durch die ihr schwimmen müsst. Nach kurzem Suchen solltet ihr ein weiteres Jiggy finden.

Was ist in dem Gebiet hinter der Lore?

Verlasst das Kraftwerk in Richtung Wumba. Verwandelt euch in Wumbas Pool wieder in den TNT-Detonator und springt zum Eingangsbereich der Minenlevel. Geht durch den Gang hinter der Lore und ihr gelangt zu einem Bahnhof. Leider ist dieser nicht in Betrieb, da dort eine Lok umgestürzt ist und die Schienen blockiert sind. Mit Mumbo könnt ihr dieses Problem beseitigen. Stellt euch dort auf das Mumbo-Feld und nutzt eure Magie, um die Lok wieder auf die Gleise zu stellen. Jetzt müsst ihr euch wieder in Banjo verwandeln und die Lok betreten. Dort ist ein Start-Schalter, den ihr betätigen müsst. Aus dem Kessel könnt ihr nun eine Stimme vernehmen. Geht hinein.

Wie kann ich Briketto Blanko besiegen?

Der zweite Endgegner Blanko zählt zu den leichter besiegbaren Widersachern in dem Spiel. Mit der richtigen Taktik, die ihr dem Infokasten entnehmen könnt, sollte es euch aufs erste Mal gelingen, Blanko zu besiegen, ohne Lebensenergie einbüßen zu müssen. Eure Mühen werden mit einem Jiggy belohnt. Macht euch nun auf den Weg zum Mayaos-Tempel.

Was soll ich jetzt tun?

Mayaos-Tempel II

Verwandelt euch in Wumbas Wigwam in einen Stony. Geht zum Gefängnis, um Dilberta aus ihrer Zelle zu befreien. Redet mit dem Stony beim Eingang, um die Kombination für das Schloss zu bekommen. Diese erhaltet ihr, indem ihr auf die Reihenfolge dessen achtet, was euch der andere Stony sagt. Verwandelt euch in Wumbas Pool in Banjo zurück und gebt die Kombination auf den drei Platten vor dem Gefängnis ein. Betretet den Knast und

unterhaltet euch mit Dilberta. Sprengt mit der Pressluft-hammer-Attacke den Stein, der den Tunnel zu Dilbertas Zuhause versperrt. Folgt ihr durch den Tunnel und ihr werdet mit einem Jiggy belohnt.

Was verbirgt sich hinter dem Unterwassertunnel?

Geht den Tunnel wieder zurück und verlasst die Zelle. Wendet euch nach links, springt ins Wasser und taucht durch den Unterwassertunnel. Auf der anderen Seite erwartet euch ein Jiggy, das sich auf einer hohen Säule befindet. Um es zu erreichen, müsst ihr den Felsblock in der Mitte des Raums wegsprengen. Springt hinunter und geht zu der Säule, die am höchsten aus der Erde ragt. Um zu wissen, welche die richtige Säule ist, solltet ihr sie vorher genau betrachten. Rollt nun gegen die Säule, und wenn es die richtige Säule war, könnt ihr sehen, wie das Jiggy auf die nächstniedrigere Säule springt. Rollt nun auch gegen diese Säule, damit das Jiggy seinen Weg nach unten fortsetzt. Wiederholt den Vorgang, bis das Jiggy auf der untersten, für euch erreichbaren Säule ist. Doch Vorsicht! Seid ihr zu langsam,

hüpft das Jiggy wieder auf die höchste Säule zurück.

Wie öffne ich das Tor zur dritten Welt?

Verlasst den Mayaos-Tempel und begebt euch auf das Plateau, auf dem ihr bereits den Schacht zur Mine gefunden habt. Nachdem ihr über die Holzstege nach oben geklettert seid, wendet ihr euch nach links und schießt ein Feuerei auf den Schalter über dem Tor. Daraufhin öffnet sich der Zugang zum Hexhexpark.

Teil 4: Der Hexhexpark

Was soll ich zu Beginn tun?

Betretet den Park und haltet euch von Anfang an auf der linken Seite. Hier trefft ihr auf Boggys Frau. Sie erinnert sich, dass Banjo und Kazooie ihrem Mann geholfen haben. Etwas weiter links hinter dem Kartenverkaufsstand könnt ihr ein Sprung-Feld entdecken, über das ihr auf den Kartenstand gelangen könnt. Wenn ihr den Schalter auf dem Dach drückt, öffnet der Hamburger-Stand seine Pforten. Unterhaltet euch mit dem Hamburger-Verkäufer und nehmt den letzten Burger mit.

Was bedeuten die beiden Felder, auf denen Banjo und Kazooie abgebildet sind?

Diese Felder findet ihr bei dem blau-weißen Zelt, das in der Mitte des Hexhexparks steht. Umrundet nun das Zelt, bis ihr zu einer Luke kommt. Dort erklärt euch Jamjar einen neuen Trick, mit dem ihr euch aufteilen könnt. Dank der Felder können Banjo und Kazooie getrennte Wege gehen und sich Aufgaben teilen.

Wo kann ich ein Jiggy finden?

Dazu müsst ihr zum Eingangsbereich gehen, wo der Todessprung ist. Erklimmt die lange bunte Stange, bis ihr oben auf der Plattform seid. Geht vorsichtig über den schmalen Holzsteg zu der Plattform gegenüber. Dort könnt ihr, indem ihr B und Z drückt, mit einem Flip-Flap-Trick ein Jiggy erhalten.

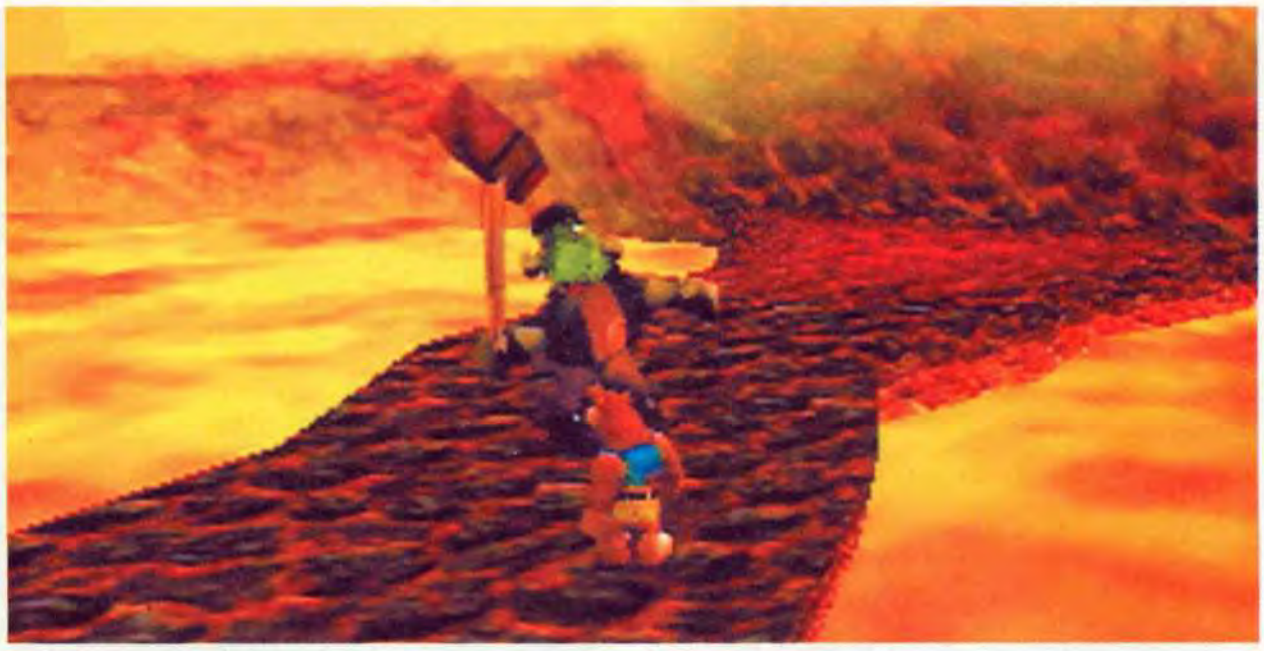
Wo kann ich Wumba finden?

Geht zu dem verrückten Schloss und haltet nach einer hohen Stange Ausschau. Klettert den Mast an der Leiter entlang nach oben, bis ihr auf der ersten Plattform seid. Schaut euch um, bis ihr Wumbas Zelt ausfindig macht. Springt mit einem Doppelsprung auf eine der Plattformen, über die ihr das Zelt erreichen könnt. Klettert von Plattform zu Plattform, bis ihr oben beim Zelt seid. Aktiviert das Teleporter-Feld, bevor ihr den Wigwam betretet. Fangt den Glowbow, der sich bei Wumba im Zelt tummelt, und übergebt ihn an Wumba. Jetzt könnt ihr euch in Wumbas Pool in einen

INFO

MR. PATCH

Wie der Name schon andeutet, besteht Mr. Patch zum größten Teil aus Flicken, die ihn zusammenhalten. Eure Angriffe sollten stets auf die Flicken gerichtet sein, da er nur so geschwächt und besiegt werden kann. Den ersten Schuss könnt ihr noch unbedroht abfeuern, sobald der Dino aber einmal getroffen wurde, holt er zur Verstärkung einen Boxhandschuh herbei, der euch verfolgt. Bleibt ständig in Bewegung, bis der Boxhandschuh zuschlägt. Weicht seinem Angriff aus und wechselt in den Schussmodus. Leider habt ihr kaum die Zeit, zwei Schüsse abzufeuern, da der Boxhandschuh nie lange auf sich warten lässt. Die Bälle, die Patch auf euch wirft, können mit Schüssen abgewehrt werden. Eure Lebensenergie könnt ihr mit den Wabenstücken, die am Rand der Manege versteckt sind, auffrischen. Eine andere Möglichkeit ist es, Mr. Patch mit eurer neu erlernten Flugattacke anzugreifen. Egal für welche Taktik ihr euch entscheidet, es werden einige Minuten vergehen, bis ihr dem Dino die Luft rausgelassen habt.



Wie bekomme ich Eintrittskarten?

kleinen Geldtransporter verwandeln. Verlasst das Zelt und fahrt links neben dem Zelt auf das kleine graue Tor zu. Betätigt kurz davor die Hupe mit der B-Taste und das Tor öffnet sich. Durch den Gang könnt ihr nach unten gelangen.

Dazu müsst ihr euch die Panzerung des Geldtransporters zunutze machen. Umkreist das große, blau-weiße Zelt und rammt dabei sämtliche Geldspielautomaten. In den Überresten der Automaten könnt ihr die Eintrittskarten finden. Fahrt jetzt durch das kleine Tor wieder zu Wumba zurück, wo ihr euch wieder in Banjo verwandelt. Macht euch auf den Weg zum Star-Spinner-Fahrgeschäft und sucht dort im linken Bereich nach Jamjar. Von ihm lernt ihr einen weiteren Trick. Betretet das blau-weiße Zelt, wo euch der Gorilla den Weg versperrt. Nach einem kurzen Gespräch und nachdem ihr ihm die Eintrittskarten gegeben habt, geht's in die Manege, wo euch Mr. Patch erwartet.

Wie besiege ich Mr. Patch?

Durch seine Wurf-Attacken und den Boxhandschuh ist der Aufblas-Dino Patch ein Kontrahent, den man besser nicht unterschätzen sollte. Die richtige Taktik erfahrt ihr in dem Infokasten.

Wozu kann ich den Geldtransporter noch gebrauchen?

Besucht Wumba wieder in ihrem Zelt. Dort verwandelt ihr euch wieder in den Geldtransporter und fahrt zum Todessprung. Hinter dem Becken findet ihr eine kleine Truhe vor, in die ihr eine Münze werft. Fahrt durch den Mund, der den Eingang zur Inferno-Attraktion darstellt, hindurch. Haltet euch rechts, um eine Cheato-Seite zu finden. Nun begebt ihr euch wieder zu Wumba zurück.

Wo kann ich noch ein Jiggy finden?

Betretet jetzt wieder die Inferno-Attraktion und stellt euch auf die Trenn-Felder neben dem Eingang. Hüpft mit Banjo zur nahe gelegenen Insel und stellt euch auf den Schalter, den ihr dort vorfindet. Drückt A, um nun die Kontrolle über Kazooie zu erlangen. Schnappt euch die Laufschuhe und flitzt den Berg hinauf, doch achtet auf die kleinen Flammenmännchen, die euch schnell das Leben kosten können. Oben angekommen, benutzt ihr das Sprung-Feld, um auf die Spitze des Berges zu gelangen und um das ersehnte Jiggy zu bekommen. Anschließend besucht ihr Mumbo in seiner Hütte, die sich hinter der kleinen Brücke befindet. Vergesst nicht, das Teleporterfeld zu aktivieren!

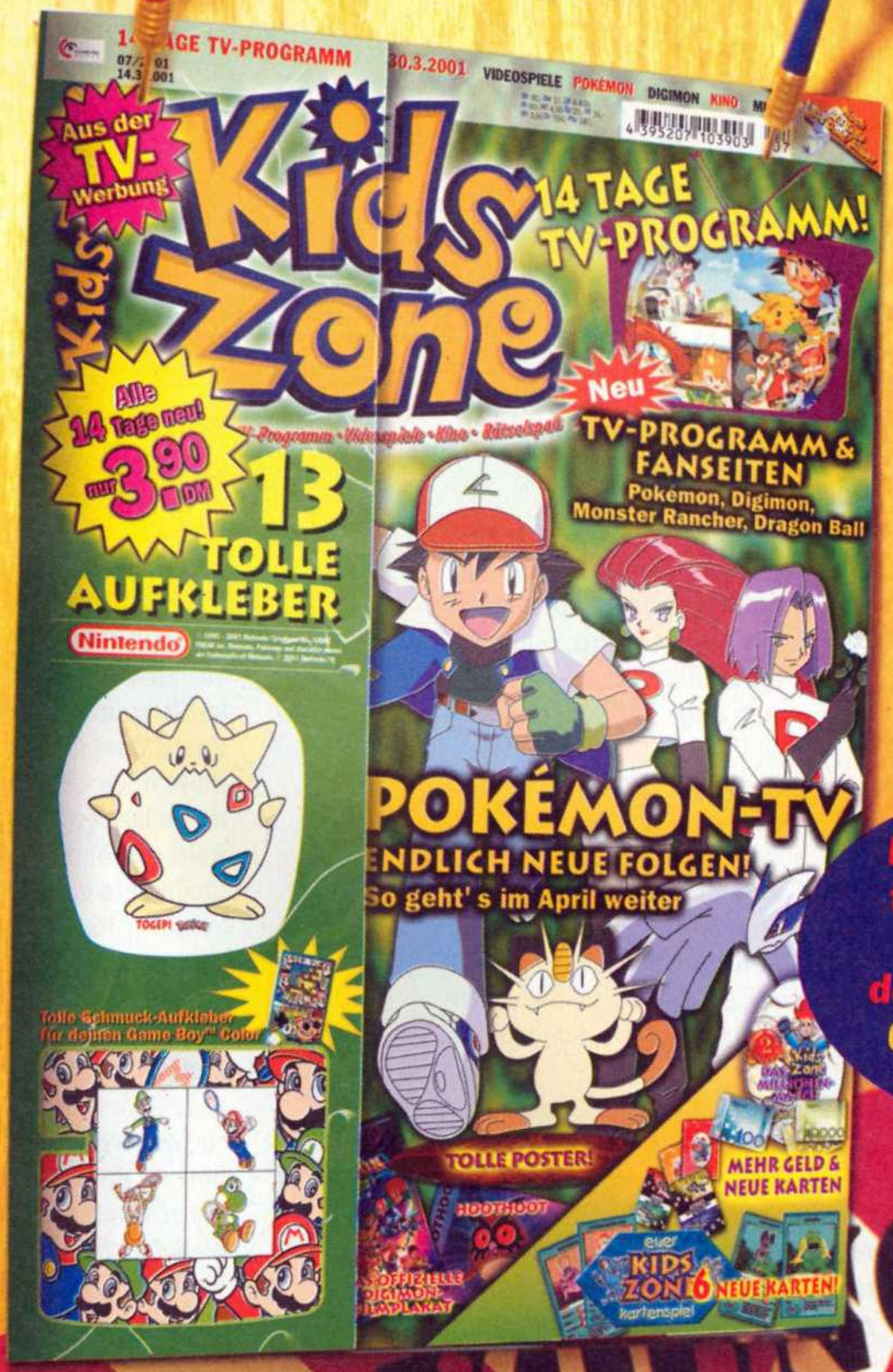
Wie kann Mumbo mir helfen?

Bevor ihr Mumbos Hütte betretet, wendet ihr euch noch kurz nach links, um den Glowbow, der dort auf euch wartet, einzusammeln. Nun könnt ihr zu Mumbo und ihm den Glowbow übergeben, um wieder die Kontrolle über ihn zu erlangen. Teleportiert euch nun zur Weltraumzone und stellt euch auf Mumbos magisches Feld in der Nähe des Doms, um seinen Zauber wirken zu lassen. Geht nun in den Star Spinner hinein und benutzt dort ebenso das magische Feld.

KIDS ZONE -

EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!



P3KN09

Kids Zone jetzt testen! Ruf an und hol´ dir dein Gratisheft: 01805-959506

0,24 DM/Min.

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

Kids Zone

- Alle Infos zu Pokémon, Digimon Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, Dreamcast, PS2
- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

Wie erhalte ich das letzte Jiggy in dieser Welt?

ter, um die Glocke zum Klingeln zu bringen.

Benutzt die Leiter, die ihr hinter euch seht, um zum Lift hinaufzuklettern. Gelangt so zur fliegenden Untertasse. Mumbo sollte diese eigentlich bereits aktiviert haben. Falls nicht, holt dies nach. Springt nun auf die Untertasse, die euch durch den ganzen Hexhexpark fliegt. Schießt auf die Ziele, um Punkte zu erreichen. Habt ihr 500, so erhaltet ihr euer letztes Jiggy in dieser Welt.

Was muss ich jetzt tun?

Geht zum Star Spinner, der nun aktiviert ist. Springt nun von Stern zu Stern, bis ihr den Ring des Planeten erreicht habt. Versucht, darauf zu springen, während er sich in der Aufwärtsbewegung befindet, um an das Jiggy zu gelangen, das sich über ihm befindet.

Wie kann ich an den Spielen im Dom teilnehmen?

Geht zu Wumbas Wigwam, um euch wieder in den Geldtransporter zu verwandeln. Fahrt zum Dom und werft eine Münze im Inneren des Doms in die Truhe, um die Tür zum ersten Spiel zu öffnen. Verwandelt euch wieder in Banjo und betretet die erste Tür. Stellt euch der Herausforderung, um die zweite Tür zu öffnen. Zum Schluss wartet noch ein drittes Spiel auf euch.

Wie kann ich das verrückte Schloss aufpumpen?

Betretet den Eingang zum verrückten Schloss und schießt mit einem Granatenei auf das Gitter in der Wand auf der gegenüberliegenden Seite. Benutzt die Trenn-Felder, die ihr in der Nähe findet, um als Banjo den Raum hinter dem Gitter zu betreten. Stellt euch auf den Banjo-Schalter und verwandelt euch in Kazooie. Stellt euch nun auf den Kazooie-Schalter, der sich ebenfalls in dem Raum befindet, in dem Banjo bereits steht.

Das Schloss ist nun aufgeblasen, was nun?

Werdet wieder zu Banjo und Kazooie und betretet das Schloss. Im Inneren nehmt ihr den geöffneten Eingang auf der rechten Seite und spielt das Ballon-Spiel. Hier ist besondere Zielgenauigkeit gefragt, um genügend Punkte zu sammeln.

Wie erreiche ich das Jiggy?

Zuerst müsst ihr Kazooie werden, um genug Sprungkraft zu haben. Geht nun um das Schloss herum und benutzt das Sprung-Feld, um zum Jiggy zu gelangen.

Kann ich noch etwas mit Kazooie erledigen?

Betretet wieder das Schloss, doch nehmt diesmal den linken Eingang, um an einem Spiel speziell für Kazooie teilzunehmen. Um genügend Punkte zu machen, solltet ihr die Laufschuhe zu Hilfe nehmen.

Ich habe das Schloss wieder verlassen, was soll ich jetzt tun?

Nachdem ihr das Schloss verlassen habt, wendet ihr euch nach links, wo ihr einen Kaktus vorfindet. Aktiviert den Schalter mit eurem Schnabel-Hacker und benutzt anschließend eure Presslufthammer-Attacke, um das Metallstück nach oben zu bringen. Schmeißt nun ein Granatenei auf den Schal-

Teil 5: Jolly Roger Lagune

Was muss ich zu Beginn tun?

Verlasst den Hexhexpark und geht wieder zu Jiggywiggy, um die vierte und die fünfte Aufgabe zu lösen. Er öffnet euch den Weg zu den nächsten zwei Welten.

Wie komme ich zur vierten Welt?

Verlasst Jiggys Schloss und kehrt zum Plateau zurück. Sucht dort auf der rechten Seite nach den Feldern, mit denen ihr euch trennen könnt. Geht mit einem der beiden Charaktere die kleine Rampe zu eurer Rechten hoch und stellt eure Figur auf den passenden Schalter. Folgt mit dem anderen und stellt ihn ebenfalls auf das passende Feld. Daraufhin öffnet sich ein Tor, durch das ihr wieder vereint als Banjoo-Kazooie hindurchschreitet. Lauft den Berg hinauf, aktiviert das Silo und betretet die vierte Welt, die Jolly Roger Lagune. Wie ihr dort und in den folgenden Welten zurechtkommt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

ABO-ANGEBOT

STABILO ´S MOVE

´s move® bewegt

STABILO®

Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holt euch für ein Jahr N-Zone und Ihr erhaltet den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!

feel it

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

❒ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**
(DM 51.-/Jahr [= DM 4,25.-/Ausg.]; Ausland: DM 75.-/Jahr; öS 390.-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„STABILO ´s move the elastic writer" (Art.-Nr. 2041)

(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 NO 23

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Auch in dieser Ausgabe findet ihr wieder aktuelle Lesertipps. Damit ihr auf dem Game Boy Color nicht vor die Hunde geht, helfen euch die Level-Passwörter zu 102 Dalmatiner. Kleine Rollhilfen gibt's zum zweiten Teil von Tony Hawk's Skateboarding und mit den Cheats der US-Version zu Ogre Battle 64 entlockt ihr dem Spiel ein paar ungeahnte Töne. Viel Spaß damit!

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBC)

Auch im zweiten Teil des Skateboard-Hits haben die Entwickler wieder kleine Hilfen eingebaut. Im Menü „Passworteingabe" müsst ihr die unten aufgeführten Buchstaben- und Zahlenkombinationen eingeben, um den jeweiligen Effekt zu erzielen.

50.000 $ für Tony Hawk:
V!T!MBBBBBVV
Alle Boards, Levels und Ziele komplett mit Tony Hawk:
B58LPTGBBBBV
Football- und Shadow-Board für Bob Burnquist:
CZWWWVWFMKCVB
80.150 $, alle Boards und alle Levels:
VTO!3TT!TZT1

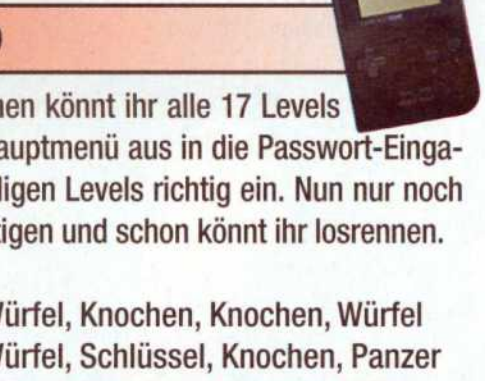
Michael Krämer

102 Dalmatiner (GBC)

Mit diesen geheimen Bildkombinationen könnt ihr alle 17 Levels auswählen. Geht dazu einfach vom Hauptmenü aus in die Passwort-Eingabe und stellt die Bildfolgen des jeweiligen Levels richtig ein. Nun nur noch mit der Start-Taste die Eingabe bestätigen und schon könnt ihr losrennen.

Level 02 Erdgeschoss:	Würfel, Knochen, Knochen, Würfel
Level 03 In der Maschine:	Würfel, Schlüssel, Knochen, Panzer
Level 04 Cafeteria:	Würfel, Knochen, Futternapf, TOY
Level 05 Jasper und Horace:	Knochen, Würfel, Hund, Knochen
Level 06 Frachtraum:	Knochen, Würfel, Panzer, Futternapf
Level 07 Garage:	Knochen, Knochen, Pfote, Hund
Level 08 Dach:	Knochen, Knochen, Pfote, TOY
Level 09 Maschinenraum:	Knochen, TOY, Schlüssel, Knochen
Level 10 Generatorraum:	Knochen, TOY, Schlüssel, Würfel
Level 11 Forschungsraum:	Knochen, TOY, Knochen, Panzer
Level 12 Fabrikebene 2:	Knochen, Panzer, Würfel, TOY
Level 13 Gefrierraum:	Knochen, Panzer, TOY, Schlüssel
Level 14 Rettung der Eltern:	Knochen, TOY, Pfote, Futternapf
Level 15 Kanalisation:	Knochen, TOY, TOY, Panzer
Level 16 Büro:	Knochen, Pfote, TOY, TOY
Level 17 Cruella:	TOY, Knochen, Schlüssel, Knochen

Mirco Weichmann



WAU-WAU Wenn ihr im Passwort-Menü die Symbole richtig kombiniert, könnt ihr gleich im finalen Level gegen Cruella anbellen.

Ogre Battle 64 (US)

Wenn ihr euch bei *Ogre Battle 64* alle Musikstücke einzeln anhören möchtet, müsst ihr wie folgt vorgehen:

Startet ein neues Spiel, gebt als Name
MUSIC_ON
ein und bestätigt dann die Eingabe mit END. Achtet bei der Cheateingabe darauf, nur Großbuchstaben zu verwenden. Bestätigt dann den darauf folgenden Menüpunkt mit YES und ihr erhaltet ein Musik-Menü, in dem ihr die einzelnen Tracks anwählen könnt.

MUSIKPLAYER Die Musik-Tracks könnt ihr mit der A-Taste starten.

Löschen der kompletten Save-Games:
Gebt als Name Folgendes ein und achtet auch hier auf die Großschreibung:
DEL_DATA

Michael Fischer

Herzlichen Dank!

Robin Blumenstein – Hilmar Brohmer – Roman Bückel – Sven Eicke – Feena Engelhardt – Patrick Hammer – Marcel Jaquet – Artur Kammerloch – Caner Karahan – Dominik Kellner – Christian Knoll – Benjamin Manshardt – Christoph Meyer – Andreas Präg – Frank Preschl – Tobias Wasser – Yasmin Zahedi – Benjamin Zölch

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
ABO-BETREUUNG
N-ZONE
74168 Neckarsulm
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Mike Sabine, Simon Price
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345
Jasmin Zemsch -345

Anzeigenassistenz:
Annett Heinz -345

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:

PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Video Games, Hardware, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 55.733 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an: COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.04.2001 am Kiosk

Game Boy Advance total!

Am 21. März war es so weit! Der Game Boy Advance feierte sein Debüt in Japan. Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut, um für euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Bericht zum GBA und den zum Start in Japan erhältlichen Games zu präsentieren. Alles über die Launchtitel, die Handhabung des GBA, seine Mehrspielerfähigkeiten und die Abwärtskompatibilität erfahrt ihr in N-Zone 05/01.

Pokémon G/S-Logbuch

Mit der Veröffentlichung der *Gold/Silber*-Version läutet Nintendo am 6. April die nächste Pokémon-Runde ein. Damit ihr bei der Jagd nach den neuen Pokémon erfolgreich seid, beginnen wir in der nächsten Ausgabe mit unserem Logbuch. Die Aufzeichnungen unseres Pokémon-Experten klären euch über alle Geheimnisse auf und lassen absolut keine Fragen offen.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

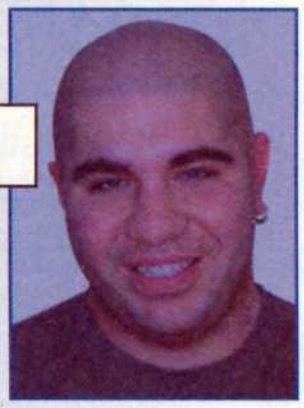
- *Im Test: Aidyn Chronicles: The First Mage*
- *Die große N64-Hitparade: Paper Mario, Kirby 64, Pokémon Stadium 2, Excitebike 64*
- *Brandneue Serie: Die besten Tipps zu Pokémon Gold/Silber*
- *Ihr habt entschieden: Die besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten*
- *2 Riesenposter und tolle Aufkleber*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.04.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Ahmet Iscitürk



Der 28-jährige Ahmet Iscitürk ist der Neuzugang in der N-Zone-Redaktion.

Was spielst du im Augenblick?
Ich versuche mich gerade an der schwierigsten Stufe von *Perfect Dark*. Außerdem kann ich mich gerade wundervoll bei *Starlancer* (Dreamcast) abreagieren!

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Fragt mich lieber, was mir an diesen Titeln nicht gefällt. Dann muss ich nicht so viel schreiben!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
1. *Super Mario 64*
   Weil es einer der wenigen Fälle ist, in denen ein 2D-Held den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour gemeistert hat.
2. Das Agenten-Abenteuer von Rare
   Weil ich vorher Ego-Shooter gehasst habe. Dieser Titel hat mich bekehrt.
3. *Super Probotector* (SNES)
   Ein Game wie eine Achterbahnfahrt! Sauschwer und saugut!

Was gefällt dir am N64 am besten?
Aufgrund der Modul-Technologie hat das N-64 einige Vorteile: Ladezeiten entfallen und im Gegensatz zu CD-ROMs sind Module fast unzerstörbar!

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Metroid! *Metroid*! *Metroid*!

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Meine erste Konsole war so ein komisches Ding, welches die Spiele schon eingebaut hatte. Wie dieses Ding hieß, weiß ich leider nicht mehr. Zusätzlich zu den Standard-Controllern gehörte noch eine Lightgun zum Lieferumfang. Mein erstes Arcade-Erlebnis hatte ich mit *Pac Man* und später war ich der wahrscheinlich weltbeste *Wonderboy*-Spieler.

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Ich liebe Action-Adventures! Für eine Runde *Metroid* auf dem guten, alten SNES lasse ich alles liegen!

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Mario Kart 64. Da werden Freunde zu Feinden!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Der GameCube wird die Welt verbessern!

Pokémon Snap

WORUM GEHT'S?

Auf deiner Schnappschussjagd quer über die Pokémon-Insel bekommst du für Foto-Punkte nach und nach Sonderzubehör. Bringst du dieses gezielt zum Einsatz, kannst du aus den scheuen Pokémon eine Menge Zusatz-Action für neue Spitzenbilder herauskitzeln.

TIPPS:

Kangama-Samba:
Kangama kehrt dir am Strand den Rücken zu? Triff es mit einem Räucherball, damit es sich umdreht, ein Stück auf dich zukommt und wütend auf den Boden stampft, während sein Kind im Beutel mit den Fäusten droht. Spiele die Poké-Flöte und Kangama tanzt für dich: ein eindrucksvoller, Punkte bringender Schnappschuss!

Digdris Auftritt:
Mach im Tunnel möglichst viele Fotos von Digda, das neben Pikachu erscheint. Nach einigen Aufnahmen beginnt Pikachu, Jagd auf Digda zu machen, woraufhin schließlich ein Digdri aus dem Boden auftaucht, um nach dem Rechten zu sehen.

Das Poké-Zeichen im Tunnel:
Um dieses Poké-Zeichen zu knipsen, musst du zuerst das leuchtende Ei im Tunnel von Pikachu ausbrüten lassen (locke Pikachu mit Äpfeln zum Ei) und dann für Zapdos die Poké-Flöte spielen. Das Vogel-Pokémon lädt daraufhin einen Generator auf, der einen Projektor am Ende des Areals startet. Der seltsame Käfer-Schatten, den dieser Projektor an die Wand wirft, ist das von Eich verlangte Poké-Zeichen.

Pokémon Pinball

WORUM GEHT'S?

Flippert sie euch alle! Wie ihr euch bestens mit rotierender Kugel und ratternden Flipperklappen auch durch knifflige Bonus-Levels ballert, erfahrt ihr diesmal in unseren Tipps zum Pokémon-GBC-Hit *Pokémon Pinball*. Denn beide Tische des Titels fordern euer Kugel-Können natürlich mit eigenen Bonus-Runden heraus.

TIPPS:

Blauer Tisch:

Mauzi-Bonus-Level:
Um den Bonus-Level mit Mauzi zu schaffen, müsst ihr im Zeitlimit (eine Minute) mindestens 20 Münzen einsammeln, die Mauzi verliert, wenn ihr es mit dem Pinball trefft. Der Trick besteht darin, nicht alle Münzen einzeln nacheinander zu sammeln. Trefft ihr Mauzi mehrmals hintereinander und sammelt erst danach die verlorenen Münzen ein (ohne Mauzi dazwischen wieder zu treffen), so wird die Münzleiste am oberen Bildschirmrand mit zusätzlichen Bonus-Punkten viel schneller gefüllt.

Mauzi Sammelt möglichst fix zwanzig Stück von den Münzen, die Mauzi verliert.

Roter Tisch:

Digda-Bonus-Level:
Im Digda-Bonus-Level gibt es kein Zeitlimit, trotzdem sind schnelle Reaktionen gefragt, wenn ihr den Ball im Spiel halten wollt. Der Trick zum Bestehen des Bonus-Spiels ist, dass ihr zuerst möglichst geschickt sämtliche Digdas mit dem Spielball treffen müsst. Geht euer Ball dabei ins Aus, ist der Level sofort beendet. Habt ihr alle Digdas per Treffer im Boden versenkt, erscheint ein einzelnes Digdri oben in der Bildmitte. Sobald ihr auch dieses trefft, habt ihr den Level gemeistert.

Digda Trefft alle Digdas mit flinker Flipperkugel, um das Level zu bestehen.

Banjo-Tooie

WORUM GEHT'S?

Diese Hexe ist einfach nicht kleinzukriegen. Trotz Banjo und Kazooies Erfolg im ersten Teil unternimmt Grunthilda nun neue Anstrengungen, um Hexoland in die Hand zu bekommen. Mit viel Humor und Durchschlagskraft nehmen der Bär und die Möwe den Kampf gegen das Kräuterfräulein auf.

CHEATS:

CHEATOSREHTAEF
Verdoppelung der maximalen Federanzahl
CHEATOSGGE
Verdoppelung der maximalen Eieranzahl
CHEATOFOORPLLAF
Tiefes Fallen schadet nicht mehr
CHEATOKCABYENOH
Gesundheit lädt von alleine wieder auf
CHEATOXOBEKUJ
Stellt euch die Musikbox in Jolly Roger's Lagoon zur Verfügung
CHEATOYGGIJTEG
Stellt die Schilder in Jiggywiggys Tempel zur Verfügung
CHEATOOJNABREPUS
Banjo läuft schneller
CHEATOYDDABREPUS
Feinde laufen schneller
CHEATOGINKYENOH
Unendliche Gesundheit und Luft
CHEATOGNIKTSEN
Unendlich viele Eier und Federn
CHEATOLAICEPSYGGIWYGGIJ
Öffnet alle Levels
CHEATOGNIMOH
Zielsuchende Eier
CHEATOTSILTSACYGGIJ
Alle Spielfiguren werden im Replay-Modus aufgeführt
CHEATONOSNIAGATIYALP
Öffnet alle Extras im Replay-Modus

Steuerung

- Ego-Perspektive
- Blickwinkel nach rechts
- Blickwinkel nach links
- Kameraperspektive wechseln
- A: Springen
- B: Attacke
- Banjo steuern
- START: Pause
- Nicht benutzt
- L: Nicht belegt
- R: Kamera zentrieren
- Z: Kriechen

Indiana Jones and the Infernal Machine

WORUM GEHT'S?

Ein uraltes biblisches Geheimnis und böse Schergen bringen Dr. Indiana Jones ziemlich ins Schwitzen. Im Wettlauf gegen das Böse springt, peitscht und schießt der größte Archäologe aller Zeiten durch exotische Schauplätze und lehrt Lara Croft das Fürchten.

CHEATS:

Inventory:
Belegt die Tasten für den schnellen Zugriff auf das Inventar clever. Nichts ist nerviger, als wenn man für einen häufig benutzten Gegenstand den gesamten Rucksack durchwühlen muss.

Einkaufen:
In den ersten Levels sind die Erste-Hilfe-Pakete noch recht großzügig in Wald und Flur verteilt. Spart euch euer Geld lieber für die späteren Abschnitte, wo man für jedes Verbandsmaterial dankbar ist.

Munition:
Meistens reicht der Standard-Revolver zur Feindesbekämpfung vollkommen aus. Sollte allerdings eine Übermacht auf euch einpreschen, ist es mehr als nützlich, schwereres Geschütz aufzufahren. Übrigens: Die Wölfe in Nepal sind unsterblich. Lasst sie nach einem Warnschuss am besten von dannen ziehen.

Steuerung

- Ego-Perspektive
- Gegenstand benutzen
- Gegenstand benutzen
- Gegenstand benutzen
- A: Springen
- Aktion
- Indy steuern
- START: Menü
- Nicht belegt
- L: Waffe ablegen
- R: Kriechen
- Z: Langsam gehen

N-ZONE

NR. 7

Tipps & Tricks

Sammelkarte 132

Pokémon Pinball

N-ZONE

NR. 7

Tipps & Tricks

Sammelkarte 133

Pokémon Snap

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 134

Indiana Jones and the Infernal Machine

N-ZONE

Tipps & Tricks

melkarte 135

Banjo-Tooie